

第2次
超能力大戦
勃発
攻略 7
設定資料集 137
VIDEO GAME
MAGAZINE
ゲーメスト
July 30.1998 No.229
GAMEST
平成10年7月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第20号通巻229号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
SCOOP カプコン最新作 対戦アクション
超鋼戦記キカイオー（仮）
ストリートファイターZERO3
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
ソウルキャリバー
デイトナUSA2
ストリートファイターEX2
レイディアントシルバーガン
エスプレイド
サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
1998
7.30
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen

スト・ユニゾンプロジェクト

始動

詳細は7月30日発売号本誌にて告知。

TAITO

昨年夏、熱狂のまま幕を閉じた
「ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE～」。
あの衝撃が、興奮が、'98年夏、再び蘇る!!

ZUNTATA LIVE 1998

Sunday/8/30
at Velfarre, Roppongi




'güten Talk, from the earth

Z-SHOCK AGAIN!

'97年を上回る大規模な音と光と映像の一大イベント開催決定!「電車でGO!」のCMソングでお馴染みの「Junkie As Machine」が昨年同様ステージに参加!!とっておきの夏は、8月最後の日曜日にやってくる。

日時:平成10年8月30日(日) 開場13:30 開演14:30 終了17:00 会場:ヴェルファーレ(東京・六本木)
チケット:チケットぴあにて7月20日より発売開始 オールスタンディング 前売り4,200円 当日4,500円(共に税込)

主催:(株)メディアルーム 問い合わせ先:「ZUNTATA LIVE 1998」事務局 0120-73-2000 ※時間等、若干の変更がある場合がございます。予めご了承ください。
※当日は、チケットの番号による整理入場を行ないます。※当日は、オリジナルグッズの販売(11:00～)を行ないます。

Campaign! ZUNTATAのCDでオリジナルグッズがもらえる!

ZUNTATA RECORDSから7月23日に発売される、「Z-REPLICA Vol.1 THE NINJA WARRIORS」または「Z-REPLICA Vol.2 NIGHT STRIKER」または、8月21日発売予定の「PSYCHIC FORCE 2012～ARCADE SOUND TRACKS～」に封入のライブ告知チラシをいずれか1枚ご持参の上ご入場の方に

もれなく「ZUNTATA特製NEWオリジナルステッカー」と「ZUNTATA特製グッズ」をプレゼント!

※なお、プレゼントは当日ご入場の方に限らせていただきます。

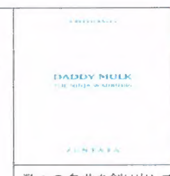
ZUNTATA NEW RELEASES ZUNTATA RECORDS 新譜案内

Z-REPLICA ジィー・レプリカ

ファン待望の復刻版シリーズ登場!!

7/23 Release!

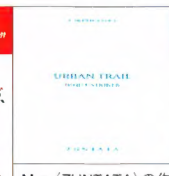
往年のゲームの名曲の数々を、最新の音源で鮮やかに蘇らせた復刻盤シリーズ!!ZUNTATAの音職人たちが創り上げた伝説のメロディーが、いま時代を超えて伝わる・・・!



Z-REPLICA VOL.1 "THE NINJA WARRIORS"

名作"DADDY MULK"が、闇の世界を切り裂く!!
※初回特典: OGRオリジナルクリアーカード(手書きスコア)

数々の名曲を創り出しているOGR(ZUNTATA)の作曲作品「ニンジャウォーリアーズ」が満を持して登場!今回はOGRがキーボードを自ら演奏、ギターにはMar.(ZUNTATA)が参加!!DJトラックには、タイトーのお店でしか聞けないDJ番組「TACO」に出演中のA-ZAP、中山真奈美によるゲーム解説等を収録!!
ZTTL-0024 ¥2,550(税込)



Z-REPLICA VOL.2 "NIGHT STRIKER"

名曲"URBAN TRAIL"が、夜の街を駆け抜ける!!
※初回特典: Mar.オリジナルクリアーカード(手書きスコア)

Mar.(ZUNTATA)の作曲作品「ナイトストライカー」が遂に登場!今回は作曲者Mar.自らギターを演奏、キーボードにはOGR(ZUNTATA)が参加!!DJトラックには、タイトーのお店でしか聞けないDJ番組「TACO」に出演中のA-ZAP、中山真奈美によるゲーム解説等を収録!!
ZTTL-0025 ¥2,550(税込)

PuchiCarat プチカラット



Now on Sale!

Yack.(ZUNTATA)によるゲームオリジナルBGMに加え、浅田葉子(シスト、ペリードット)を始めとするプチカラット出演声優が唄う、プレイステーション版オリジナルイメージソング2曲をフルコーラスバージョンで収録!ジャケットは書き下ろしイラストだ!
ZTTL-0023 ¥2,550(税込)

PSYCHIC FORCE 2012 緊急速報
「サイキックフォース2012～アーケード・サウンド・トラックス～」
「サイキックフォース2012 ドラマCD Vol.1」(仮) 8月21日発売予定!

最新情報をゲットせよ! ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

ZUNTATA
TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

株式会社タイトー＋ゲーメ

G杯

史上初、全国規模・超能力大戦勃発。

カプコンより、最新ロボットアクションが大登場!!

僕らの鋼鉄巨神! 立ち上がれ!



担当：田渕剣攻博士

緊急ニュース!地球は狙われている!(予定)
今こそ、君の勇気を鋼に重ね、希望の明日を守るのだ!



ロボっ子感涙! 戦慄のメカアクション!

諸君、ワシの話を聞いてくれい!

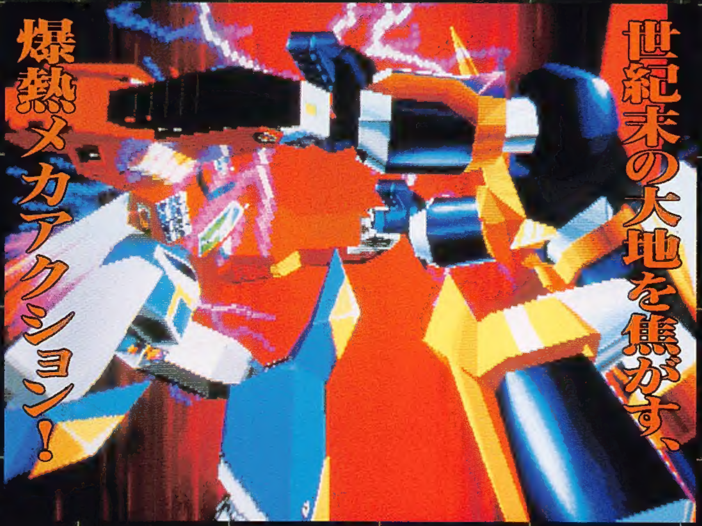
このページに掲載されている写真は、カプコンより今秋に発売予定の超大型合体変形高速万能新作「超鋼戦紀 **キカイオー**」に登場する、謎の未確認ロボットたちである!

彼らの素性、所属、目的、いずれも不明だが、どのマシンも凄げで強げで格好良さげなのだァ!

彼らがどのような技を使い、どういったシステムの下で戦いを繰り広げるかはまだまだ不明だが、詳細が判明し次第良い子の諸君にお伝えするので楽しみにしてくれい!



特務機兵 ティクセンの猛攻!ド派手な必殺技が目白押しのよ・か・ん♥



世紀末の大地を焦がす、爆熱メカアクション!



変形ロボ・ラファーガと円谷チックなバルシオンの戦い!空中戦も熱いのか?!



放て正義の必殺技!闇雲に力任せなのがいい感じだ!



空中から迫り来るラファーガ!画面狭しと死闘の連続だ!

コイツはスゲエぜ! メカデザは河森&宮武!

オープニングのクレジットにもあるように、このゲームは「マクロスシリーズ」で全世界に名を馳せた河森正治氏が企画原案、メカデザイナーとして参加している!

河森氏と言えば、最近ではPSの「アーマードコア」(フロムソフトウェア)「マクロスデジタルミッション」(バンダイビジュアル)など、ゲームシーンで積極的に活躍していたが、ここに来てアクションゲームの雄、カプコンとガッチリ手を組んだ!

さらに、変形合体メカをデザインさせたら銀河一ーコンバトラーVやボルテスVのデザインでお馴染み宮武一貴氏もメカデザイナーとして大参加!鋼燃えである!

その手の輩は今から先読みして、冬のワンフ○スに向けて許諾申請しとこう!(?)

情け無用の超激闘!己のすべてをマシンに賭けろ!



'70年代は戴きだ!



吼えろキカイオー!

正義と愛と友情と!魔法と気合と異次元と!!なんでも来やがれ豪ファイト!!!

'98年秋発進予定!



はびこる巨悪に愛の鉄槌!
機甲天使　ディアナ17!





紺碧の空を裂け!
特務機兵緊急発進!



鋼に宿した軍人魂!
重装甲陸戦兵器　ワイズダック!



唸る巨体!
その名もパルシオン!



炸裂大魔法!
ポリンちゃん地獄バトル!

夢幻合体　ツインザムV!



姉弟の絆で敵を撃て!



ヴァリアブルチェンジ!
飛び立てラファーガ!



今年の夏はZEROが暑くする!

STREET FIGHTER ZERO 3

ストリートファイターZERO3

発売まで1カ月と迫った、ZERO3。待ちきれないZEROジャンキーも多そうだが、もうちょっと辛抱してくれ!

担当：ももやん





※写真や記事内容は開発中のもので、仕様が変わることもあります。

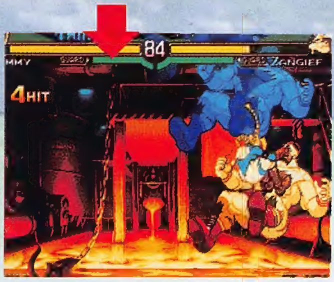
HERE COMES A NEW CHALLENGER



CAMMY



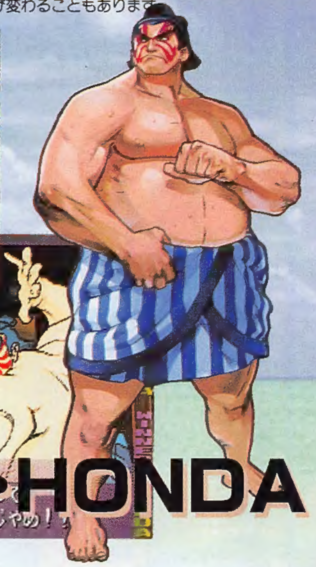
新スパコン、ファントムライアットは画面上を跳ね回るキックから…、



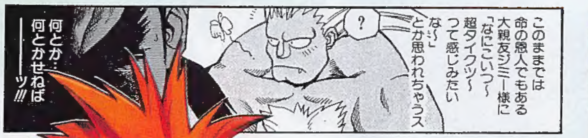
空中投げで締める豪快な技だぞ！



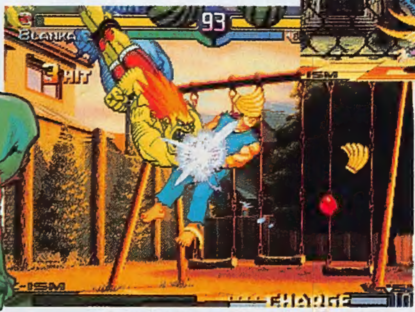
▲本田の新スーパーコンボ富士颪は、頭突き→投げ→百貫落としの3段攻撃だ。



E・HONDA

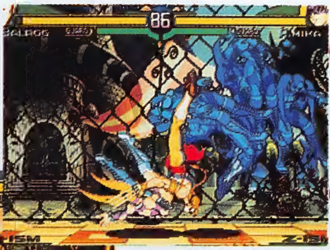




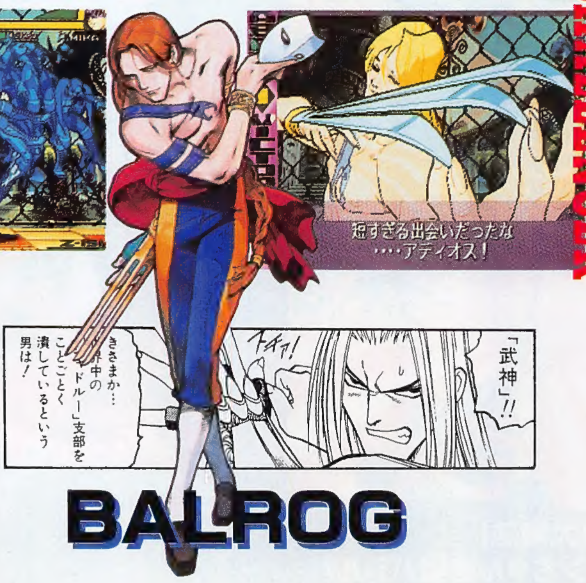


画面上に果物を落としまくる、ブランカの新スパコン、トロピカルハザード。実は、おまけ効果があるのだが…。

BLANKA



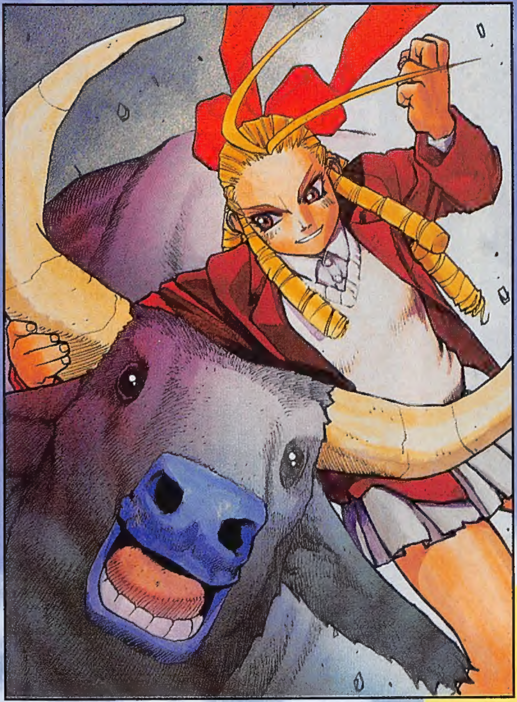
▲バルログのローリングイズナドロップは、今回も健在だ。



BALROG

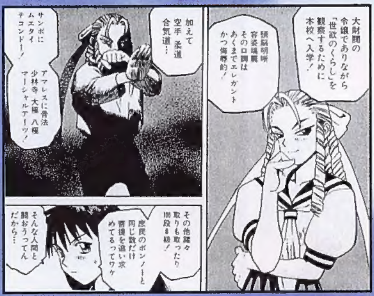
かりんお嬢様もがんばる！

かりんお嬢様の秘密 その参 ～開花編～



199X年4月19日、50頭もの牛が街の中を暴走！その場に居合わせた神月かりん（当時14歳）が、見事50頭の猛牛を静止させてしまう。信じられないような事件だが、実は神月大敵十朗が仕組んだ「猛牛五十の行」という修業なのであった。これを成し遂げた者は、神月家に伝わる秘儀を継承する資格があると言われる。

余談ではあるが、数十年前に大敵十朗もこの試練に挑んだが、49頭目にして破れたらしい。



この12種類の格闘技を合わせても、100段と8級にはほど遠い（と思う）。一体、いくつの格闘技を身につけているのだろうか？

増スペースでお送りする、このコーナー。今回はかりんお嬢様の闘い方、ファイティングスタイルを紹介しよう。

かりんお嬢様のファイティングスタイルは、ズバリ超総合格闘技。こと闘いに関しては厳しい神月家に生まれたかりんお嬢様は、幼少の頃からあらゆる闘い方の英才教育を受けてきた。

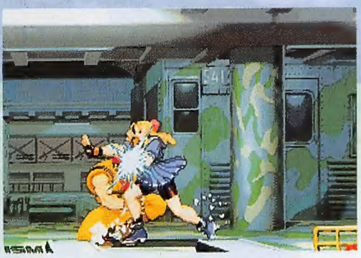
確認しうるかぎりでは、空手、柔道、合気道、サンボ、ムエタイ、テコンドー、アマレス、骨法、少林寺、太極拳、八極拳、マーシャルアーツと、なんと12種類！すべてをまとめると100段と8級というのだから、我々が知りもしない格闘技も習得しているであろう。

この格闘技をすべて有効に活用してしまうのが、かりんお嬢様のすごいところ。打撃系格闘技で攻めたて、隙あらば投げを狙い、攻撃に対しては合気道、太極拳で受け流す。まさに変幻自在なのだ。





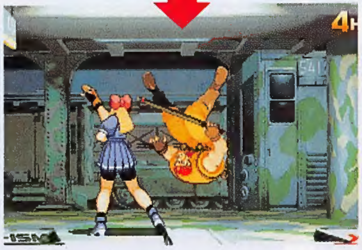
かりんお嬢様の攻めの起点となるのは、連続突きの紅蓮拳だ。



ヒットしていれば、続けて3段、4段と攻撃していくのだが、ガードされた場合には途中でやめて…



ムエタイ式の膝蹴り（投げ技）を狙うこともできる。



膝蹴りからは、合気道式の投げで華麗にフィニッシュ！原作通りの攻め再現可能なのだ。

お便り募集中！

このコーナでは、かりんお嬢様、ZERO3の応援イラスト、素朴な疑問などを募集中。採用者には、素敵なプレゼントがある…かも。

あて先はゲーメスト編集部ZERO3「かりんお嬢様もがんばる！」係まで。





マンガの中では軽いパンチを使って手数で押していき、そこからムエタイ式の膝蹴り→合気道の投げと、変幻自在の連携を見せている。ゲーム中のかりんお嬢様も、多彩な連携で攻めることができるようになっているぞ。詳しくは、連続写真を見てほしい。

ジミー君でもわかる、ZERO3新システム 第3弾

空中コンボ・空中受け身って何だ？



ZERO3では、コンボシステムに変化が起きた。新コンボシステムを紹介しよう。

空中コンボで大ダメージを狙え！

発売前のシステムチェック第3弾は、連続技マニアなら見逃せない、空中コンボと空中受け身についてだ。

空中コンボとは、相手を攻撃で浮かす、もしくは跳び込んできた相手を対空技で落とすなどで空中に留めておき、そこへ追撃を入れるものだ。前作のZERO2では、オリコンによって空中コンボができたが、今回は通常時でもできるようになっている。

例えば、サガットのタイガーブローで浮かし、タイガークラッシュで追撃（連続写真参照）。前作ではできなかったコンボである。もちろんサガットだけではなく、ほとんどのキャラで、こういった空中コンボを狙うことができるぞ。

さくらの春風脚から、春麗の天昇脚からなど、考えれば切りがないほどだ。

これを聞くと「画面端なら落とさないような連続技ができるんじゃない？」と思うかもしれないが、そこはきちんと処置が取られている。一つは、画面端では一回しか追撃ができないこと。もう一つは、空中受け身によって回避できる可能性があることだ。

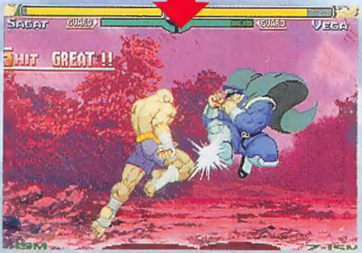
空中受け身とは？これもZERO3からの新システムなのだ。



タイガーブローで相手を浮かした後は…、



だが、空中受け身を取っていれば…、



空中ガードができるので、クラッシュは当たらないのだ。



タイガークラッシュが連続で入るぞ。

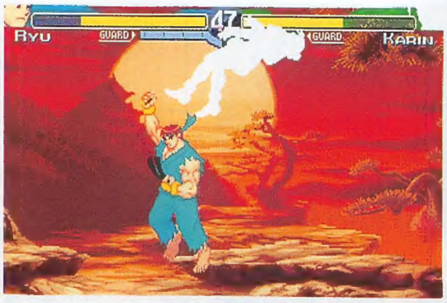
回避手段は重要だぞ！

空中受け身とは、相手の攻撃を受け、空中に吹き飛ばされた状況で特殊なボタン操作（現段階ではパンチボタン2つ押し）をすることによって、通常のジャンプ状態に戻ることができるのだ。

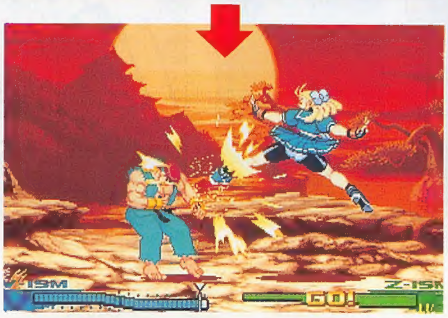
「通常のジャンプ状態に戻ることに意味があるのか？」と思うかもしれないが、十分に意味があるぞ。通常のジャンプには、空中ガードという防御手段が残されているからなのだ。

前の例でも、空中受け身を取って、しっかりとガードをしていれば、タイガークラッシュに当たることはないだろう。また、通常のジャンプ状態に戻るので、攻撃を出しながら降りてくることもできるぞ。うまくいけば、反撃すらできるのだ。

空中受け身は、空中コンボ回避のためだけに使うのではなく、ダウンによって相手に攻撃のチャンスを与えないように使用することも重要である。これによってなかなかダウンしなくなったので、ゲームテンポがZERO2に比べ、大幅にアップしたぞ。



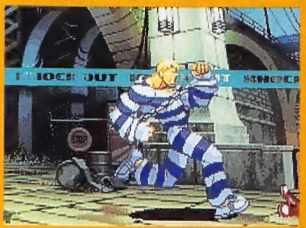
例え昇龍拳で落とし、調子にのって攻めようとすると…、



反撃を受ける可能性もあるのだ。受け身には注意しよう。

次号予告

発売直前の次号では、待ちに待った全キャラクターの必殺技コマンドを大公開！



大幅に変更された基本システムも、しっかりフォローするぞ。ZERO3で負けたくない奴は、次号必見だ！

鮮烈発動、超高速の空間戦闘！



担当：神保町サイキッカー部隊

**数々の謎をはらみ、ついに動き出したセカンドストーリー！
すでにプレイした君も、まだまだ油断することなかれ。
ゲームに隠されたキャラクターたちの真の宿命を知る日は近い！
全国のサイキッカーたちよ、日々の精進を怠るな！**

2012デビューの人のために…
初心者歓迎！ 練習表示を大活用！

スタートボタン特殊操作で「初心者練習中」とアピールできるぞ！

いよいよ発売されたPF2012だが、皆さんやり込んでおられるだろうか。

昔からサイキックを嗜んでいた人はともかく、初心者の中には「練習したいけど、近くには対戦台しかないんだよね」「練習中に乱入されて、速攻で屠られちゃう」とお嘆きの方も多いだろう。で、そんな**初心者の貴方に朗報だ！**

今回のPF2012では、CPU戦の最中にスタートボタンを押すことにより、画面上部に特殊なメッセージを表示することができるのだ！

では、そのやり方と、表示メッセージの種類をざっと説明しておこう。

●CPU戦開始直後に1回押す…「挑戦者求む！」
●もう1回押す…「初心者練習中」
●さらに押す…「無表示」
となる。

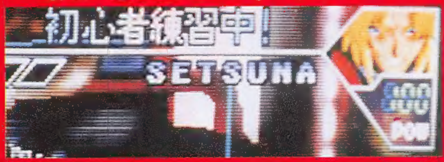
それぞれ画面に文字表示が出るだけで、乱入できなくなるわけではないけど、初心者練習中のコメントを表示している人への乱入は、できるだけ控えてやるのがオトナって奴だ、なっ。

他にスタートボタンを使った操作には、キャラクターセレクト時に押すことにより「2Pカラーを選べる」というものがある。

1Pか2P、お気に入りカラーでゲームを楽しもう。

ぜひ活用しよう！

初心者の人は…



対戦やりたくてしょうがないという人は…



4号連続特別企画
タイトー＋ゲーメスト ユニゾンプロジェクト
非売品 サイキックフォース2012 公式設定資料集
第1弾「新生ノア」編
5名様にプレゼント！

今回より4号連続で始まるスペシャル企画―なんと、タイトーさんのご厚意により、**キャラクターデザイナー坂本氏による、非売品の「公式設定資料集」を、5名様にプレゼント**することとなりました。この設定資料集は、ゲーメスト読者のためにオリジナルで作成されたものも含む、なかなか豪華な仕上がりになっています。

第1弾は**「新生ノア」編**。新生ノアに所属するカルロ、レジーナ、ゲイツの3人の設定をピックアップしているぞ。

「ぜひ欲しい！」という方は、官製ハガキの裏に、**●ゲーム大会が開催された場合、ぜひやってほしいこと**を必ず明記のうえ、**左下の応募券を貼って**、ゲーメスト編集部（宛て先は左下）までお送りください。

なお、**応募は1人何通でも可**（ただし、応募券の貼ってないもの、アンケート無回答のものは無効とさせていただきます）。**締め切りは7月15日（水）必着分**まで。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。



プレゼントの宛先

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社
ゲーメスト編集部
「PF2012公式設定資料集第1弾プレゼント」係
※応募券・アンケートの記入を必ず忘れずに！

PF2012 第1弾 応募券

用まで、バッチリフォローだ!!

～第1回～

目指せ! サイキッカー一番星!

「サイキックフォースがうまくなりたい!」
そんなビギナーに贈る、特撃ち上達講座!

本日の目標

①確実にバリアガードを張ろう!

適当なレバガチャではなく、ていねいにレバーを1回転させることを心がけよう

②サイコゲージには常に気を払おう!

ゲージの切れ目は命の切れ目。ヒマさえあればサイコチャージを行おう

③基本コンボを出してみよう!

やみくもなボタン連打ではなく、確実にボタンを押してコンボを出そう

今回の担当講師
田渕健康

モルモット
こーじ山下

明日に向かってクイックダッシュ

「ぐはあああぁ!」

「どうした!?タイトー担当編集のこーじ山下!?」

「…ぶ、ぶっちー選手…実はですね、今度私もサイキックの担当編集になったので、いっちょ2012デビューしてやろうと思い、街のゲーセンで遊んでいたわけですが…」

「ははーん、それで対戦台でボコられて、盛大に悶絶している訳だな」

「ええ。僕も早く一人前のサイキッカーになりたいですよ。どうすればいいんですかね?ウチはもう悔しゅうて悔しゅうて」

「ム○でも読めよ?」

「……ぶっちー選手」

「あーわかったわかった。それじゃ特訓しかないね、特訓。とりあえず、マイトを使って試してみることにしよう。それとなくフォローするからさ、一緒に練習しようぜ。

別に難しく考えなくても、ひと通りの基礎知識さえあれば、今日から憧れのサイキッカーになれること請け合いだ」

「なんか心配だなあ…」

バリアガードはスマートに

「じゃあ、とりあえず2012、プレイしてみてよ。初心者はビギナーモードでやるのがいいんだけど、今回はスパルタンに上級モードでやってもらおうか」

「いいっすよ。じゃあマイトを選んでと…うりゃたりゃ!あり?」

「…おっさん、CPU1人目でやられてどうすんのよ」

「あれー?ゲーメスト読んで予習してたんだけどなあ。何が悪かったんだろ?」

「砕けろ!(エミリオ風)」

「痛っ!いきなり頭突きかまして何するんですか!?」

「喝っ――貴様、予習したとか言っておきながら、基本がなっとらんではないかッ!」

「基本?と言いますと?」

「言いたいことは色々あるが、まず、バリアガードをキッチリと張れてないのが一番の問題―バリアガードは、張りたいときに確実に張れるようになるのが重要なの!」

このゲームで遊ぶにあたり、スマートにバリアガードを張るコトは、基本中の基本にして、上達への近道なんだよ」

「うーん、僕もバリアガード出そうとして、必死にレバーをぐるぐる回しているつもりなんですけど…」

「っていうか、そんなに闇雲にガチャガチャとレバーを回さなくとも、**ガードボタンを押したままレバーをきちんと1回転させる**だけで、バリアはちゃんと発生するよ」

「あ、ホントだ。別にレバーをガチャガチャ回す必要はないんですね」

「バリアが一度発生すれば、**後はガードボタンを押しっぱなしにしていればOKだ。**まずは落ち着いて、レバーを確実に1回転させることを心がけるこったな、ボウズ。

焦ってレバガチャやっても、ロクなことねえぞ」

「了解」



一度バリアが発生すれば、後はガードボタンを押しっぱなしで効果は持続するぞ。

サイコゲージは常にチェック!

「んじゃ、きっちりとレバー1回転でバリアガードを張ることを心がけて、もう一度プレイしてみるがよい」

「ウス。…あ、バリアガードが確実に出せるようになると、攻撃を防げるだけじゃなくて、接近してきた相手も弾き飛ばせていい感じですね」

「さよう。いつ如何なるときでも、ヤバイ!と感じたらレバーを回すクセをつけておこう。本当はバリアブレイクを絡めた駆け引きもあるのだが、初心者はとりあえずバリアガードをきちんと出すことだけを考えたほうがいいぞ」

「バリアで相手の攻撃を防いでと…よーし、反撃だ!ライトニングソード!…あり?出ないな?てい!おっかしいな全然出ないよ。このレバー壊れてんのかな?」

「消えろォ!(刹那風)」

「痛ッ!いきなりデコパンかますなんてひどいですよ」

「痴れ者がぁ!貴様のサイコゲージを良く見てみい!」

「え?サイコゲージ(以下PSYゲージ)ですか?…あれ、20%しか溜まってないや」

「すべての超能力技を出すには、各技ごとに定められたPSYゲージが必要なのは知ってるでしょ?で、マイトのライトニング

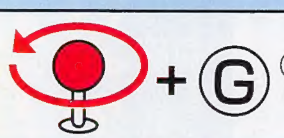
バリアガードとは!? CHECK①

ガードボタン+レバー1回転で出せる特殊防御。

通常のガードでは防ぐことのできない超能力技を完全に防ぐことができる「バリア」を展開する操作を指す。

バリアを張るには「サイコゲージ」が必要で、張り続けるとPSYゲージがどんどん減っていく。注意が必要だ。

すべての超能力技を防ぐバリアガードは、サイキッカー必須の重要技だ!



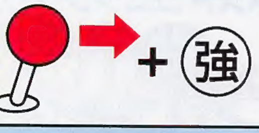
バリアブレイクとは!? CHECK②



最初は見切りと使いどころが難しいバリアブレイク。

レバー➡+強ボタンで出すことができる、バリアガードを砕ける特殊攻撃。PSYゲージを50%消費する。

ちなみにバリアブレイクは、ノーマルガードで防ぐことが可能だ。



今日から始める2012！超基本から応

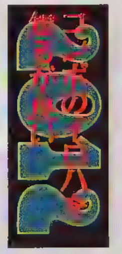
ソードを出すには、PSYゲージが40%必要なわけだ。PSYゲージが20%じゃあ、出るモノも出せんわコラァー」
「でも、いつの間にゲージがなくなったんだろ？」


PSYゲージゼロの状態では、必死にコマンドを入力しても技は出ない！

「…調子に乗ってバリアガードをガンガン張ってただろ？ **バリアガードは優秀だけど、その分PSYゲージ消費も激しい**のさ。何も考えずに無駄に張り続けていると、あっという間にゲージがすっからかんになっちまうぞ」
「なるほど。バリアガードは使うポイントの見極めも大切なんですね」
「それと、**常に目を配っておきたいのがPSYゲージの残量だ。**
自分のゲージが今どれだけ溜まっているかによって、取れる行動もいろいろと変わってくるんだ。
ゲームに慣れた人でも、混戦になってくるとついついゲージの残量を忘れてしまって、ヤバイときにバリアを張れなくて大ダメージを受けるってのはよくあることだしな。
こーじだって、さっき反撃しようとしたときに、肝心なところでゲージがなくて技が出せなかっただろ？」
「なるほど。常にゲージのチェックをするのは重要ですね。言われて初めて気づきました」
「オイオイ、頼むぜオヤジって感じだな…。
ゲージを回復させるには、サイコチャージを行えばいいんだが、チャージ最中は自分は全くの無防備になるので、考えなしに行うのは危険なんだよ。


相手の隙を伺いつつ、常にチャージを心がけよう！ゲージ残量も忘れるな！

相手の動きをよく見てから、スキあらば常にゲージ充填を行うことが肝心なんだ。状況判断を誤って、溜めてる最中に相手の攻撃をモロにくらって大ダメージ、なんてのは遠慮したいもんだ」
「うわー！サイコチャージ中に殴られた！」
「…言ってるそばから攻撃くらうなよ。いくらなんでも敵の真ん前でサイコチャージしたら、そりゃあ殴ってくださいと言ってるようなモンだろうに」
「…さいですな」



「よし、クイックダッシュで近づいて…えいやあたあ！」
「…何か掛け声と違う攻撃が出てねぇか？ダッシュ強攻撃1発しか出てないぞ」
「変だなあ、自分では弱→強→ライトニングソードを出したつもりなんだけど」
「っていうか、ボタンを適当に連打しちゃってるでしょ？ そのコンボを出すんだったら、ボタンの音は3回しか聞こえないはずなのに、さっきは20回ぐらい聞こえたぜ」
「いやあ、不思議と思わず連打しちゃうんですが…」
「Gダラのαビームじゃねえんだから、そんなに連打する必要はないって。じゃあ、軽量級の基本コンボである、ダッシュ弱→弱→強を出してみなよ」
「通常技だけだったら余裕ですよ。それそれそれ！あり？」
「何だそりゃ？弱→弱→強になってんじゃん。余計に弱ボタンを連打し過ぎなんだよ。ちゃんとていねいに、弱ボタン2回→強ボタンを1回叩こうぜ。慣れないなら、手元を見ながらやるのもいいし」
「あ、なんだか出せるようになってきました。このコンボの最後の〝強〟にキャンセルをかけて、超能力技につなげればいいんですね」
「うむ。例えば弱→弱→強→ライトニングソードを出したいとき、**コマンドは一気に最後まで入力してしまうんではなく、画面上で『強』攻撃が出ている最中に超能力コマンドを入力したほうがいいぞ」**
「強攻撃が出終わってから入力しても遅いんですね」
「早すぎても遅すぎてもいかんな。でも、コマンド入力受け付け時間はワリと幅があるので、そんなにシビアに考えなくてもいいよ。この練習も、慣れるまでは手元を見ながらやったほうがいいかな」

サイコチャージとは CHECK ③


PSYゲージがなくちゃ超能力技が使えないのだ！サイコチャージを常に忘れるな！

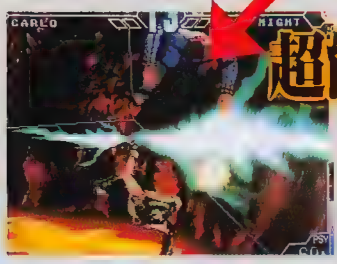
初心者がついつい忘れがちなのが、このサイコチャージ。PSYゲージの残量は常に意識し、少なくなったら、スキを見つけてどんどん溜めていこう！

操作 ↓Ⓖ ↓弱 ↓強 3ボタン同時押し

キャンセルから


この強攻撃が出ている最中に、超能力コマンドをブチ込めい！

超能力技！


めでたく成功すると、コンボのできあがり。

本日のまとめ

「うーん、何か今日1日で、随分とサイコ野郎になれたような気がします」
「じゃなくてサイキッカーだろ。でも、今日教えたのはまだまだ基本中の基本ばかりだから、日々の精進を怠らないようにな。あと、読者のみんなの疑問・質問・相談にも応じるので、一番星コーナーまでハガキを送るがよい。宜しく」
「じゃ、また来号」

本日の宿題

① 「バリアガードは確実に出せるようになっておこう！」
② 「サイコゲージの残量には常に気を配ろう！」
③ 「ダッシュ弱→強→➡➡強のコンボを出せるようになっておこう」
④ 「刹那の負けポーズ、勝ちポーズをぜひとも覚えよう」


イカス刹那さんの負けポーズ。みんなで覚えよう！

コンボから一気に、大ダメージを狙え!!

サイキック2012流 連続技指南

担当：伊勢猫

結界の「壁」を利用した連続技から回避バリアまで…。簡単なようでいて、意外と奥は深いぞ！

タイプ別コンボとキャンセルポイント

「近距離から出していける打撃による連続技（以下：コンボ）」が、サイキックフォース2012における連続技の基本。コンボのバリエーションには、軽、中、重量級といった、階級ごとに違った3つのタイプがあることについては前号でも説明した通り。

その内容を簡単におさらいしておくと、すべてのコンボから超能力技をスキなく出せるわけではなく、原則的に超能力技で打撃技の戻りモーションをキャンセルできるのは「キャンセルポイント」が設定されているコンボ（詳しくはタイプ別コンボ表を参照）のみ。軽量級を例として見ると、B、C、Dのキャンセルポイントを持っているコンボであれば、最後の打撃技に対して超能力技でキャンセルをかけていくことができる。

とはいっても「キャンセル＝連続ヒット」というわけではないため、相手にコンボから超能力技を連続ヒットさせていきたいなら、出の早い超能力技へとつなげていくことが必要。また、タイプに関係なく、弱・強・超能力技のコンビネーションがもっとも連続ヒットしやすくなっている。


コンボからキャンセル強ショットは、↑強入力を使っていく。

タイプ別コンボの違い

	キャラクター					
軽量級	マイト、パティー、ウェンディー、エミリオ、玄信	A	弱	弱	弱	弱
		B	弱	強	超	
		C	弱	強	弱	超
		D	弱	弱	強	超
中量級	カルロ、レジーナ、刹那	A	弱	弱	弱	
		B	弱	強	超	
		C	弱	弱	強	超
重量級	ゲイツ、ガデス	A	弱	弱		
		B	強	超		
		C	弱	強	超	
		D	弱	強	強	

壁ダウンと連続技の関係

出の早い超能力技を選んでコンボにキャンセルをかけていけば、ほとんどのキャラクターでコンボ→超能力技を連続ヒットさせられる。しかし、中にはウェンディーや玄信のように、どの超能力技でコンボにキャンセルをかけても連続ヒットしてくれないキャラクターもいる…。

じゃあ、ウェンディーや玄信といったキャラクターでは、コンボ・超能力技を連続ヒットさせられないのか…というと、そんなことはない。結界の「壁」を使って、コンボ→壁・超能力技としていくことで、普通には連続ヒットさせられないような、発生の遅い超能力技を連続ヒットさせていくことができる。

具体的な壁を使った連続技のやり方は、意外と簡単。コンボの強攻撃部分で相手を吹き飛ばして壁に叩きつけ、超能力技でコンボをキャンセルしておくだけでOK。これであれば、強攻撃で壁に向かって吹き飛ばされる時間にプラスして、壁ダウン（壁のページ参照）の操作不能な時間を上乗せしていくことができるため、出の遅い超能力技でも連続ヒットしてくれる。

ただし、壁までの距離が近い場合などは、相手を吹き飛ばしている時間が短くなってしまうため、普段なら回避バリアを出されなければ、連続ヒットするはずのキャンセル超能力技が連続して入らないこともあるので要注意だ。

逆に壁が近くて、回避バリアを出せない状況でコンボをくらっても、壁ダウンからの回復が間に合うこともあるので、あきらめずに回復しよう。



普通にコンボからでは連続ヒットしない超能力技でも…、



コンボと超能力技の間に壁を挟んでやることで、連続ヒット！

タイプ別で繋がらない？

軽、中、重量級といったタイプ別の違いには、コンボのバリエーション以外にも大きな違いがある。その違いとは、「コンボの強攻撃をくらって吹っ飛ぶ距離」で、体重の軽い軽量級は遠くへと離れる…といった見た目を反映したもの。これに加えて「吹き飛ばす距離」にもタイプ別の違いがあって、力の強い重量級は相手をもっとも遠くへと弾き飛ばすことができる。

このため、力の弱い軽量級で体重の重い重量級をコンボで吹き飛ばした場合、相乗効果で距離が離れなくなり「重量級限定」で繋がってしまうキャンセル超能力技もある。

ただし、それだけ壁へ吹き飛ばされづらいといったメリットを重量級は持っている。



軽量級に対しては連続ヒットしない弱→強→超能力技も…、


重量級のキャラクターなら連続ヒットする場合もあるぞ！

ダッシュから殴りを狙う

コンボからキャンセル超能力技の連続技を狙っていくうえで、もっとも重要なのが「どうやって近づいて相手を殴るか？」といったこと…。

そこで、登場となるのがクイックダッシュからのダッシュ攻撃。相手方向へと向かってダッシュしていくクイックダッシュ中は、攻撃ボタンを押すことで距離に関係なくコンボを出すことが可能。相手のショットや超能力技を避けた後に、クイックダッシュで近づいて…などといったような使い方をしていけば、スムーズにコンボへと移行していける。「相手を殴れない…」といった人は、まずこれをマスターしてから連続技を狙っていくようにしたい。

また、初心者にありがちなのが「コンボを出そうとして攻撃ボタンを連打」といった、ガチャガチャ操作。対戦中などは、特に焦る気持ちもわからないではないが、コンボを出していくコツはあくまでも「タイミング良く攻撃ボタンを押していく」こと。キャンセル超能力技を狙うためにも落ち着いて入力していこう。


とりあえずはクイックダッシュからの投げを狙ってみよう！

連続技と回避バリア

コンボから、キャンセルで連続ヒットしてしまう超能力技に対しての回避手段である回避バリア。PSYゲージを50%消費してしまうとはいえ、超能力技やコンボの強攻撃をくらった際に発生する操作不能な「吹っ飛び状態」から、バリアを張って追い打ちを回避できるのは大きなメリット。

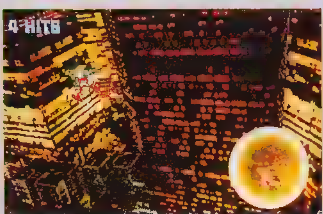
実際の対戦においては、この回避バリアといった回避方法があるため、基本的に特殊な状況（壁を使うなど）以外でコンボからのキャンセル超能力技は確定する機会は少ないのが本当のところ…。

ここでは、この回避バリアを踏まえたうえでの対応と対処について考えてみよう。


コンボ→キャンセルで連続ヒットする超能力技を出されても…、


吹っ飛び中に回避バリアを張っていくことでガードできる。

防御側の対処と反撃


キャンセルのできないコンボに回避バリアは、ゲージの無駄。


回避バリアを読まれても、通常ガードを使ってガードは可能。

コンボをくらって吹っ飛ばされたら、とりあえずは回避バリアを入力して張るのが安全。とはいえ、吹っ飛ばされたからといって、なんでもかんでも回避バリアを使う必要はない。

それというのも、コンボからキャンセルで超能力技を出せるコンビネーションは、タイプ別に2～3つで、これ以外は超能力技が連続ヒットすることは基本的にない。

したがって、軽量級を相手にしている場合、キャンセルポイントを持たないAのコンボに回避バリアを使っていくのは、PSYゲージの無駄遣い…。PSYゲージを50%消費することを考えれば、無駄な使用はできるだけ避けるに越したことはない。

さて、初めに回避バリアは安全だ…と書いたが、実はそうともいいきれない部分が2つある。まず、1つ目が壁に叩きつけられたとき。

そして、2つ目が回避バリアを先読みされて、クイックダッシュからバリアブレイクを重ねられた場合がそれ。1つ目はどうしようもないが、バリアブレイクには「回避バリア→G離し→通常ガード」で対処が可能。通常ガード後は、コンボや投げで反撃しよう。

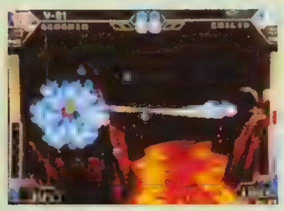
回避バリアは連打でもOK!

「吹っ飛び中」にコマンド入力していかなければならないという回避バリアの入力は難しそうだが、実は意外と簡単。入力もかなり長い時間、受け付けていてくれるので、吹っ飛ばされたのを見てからでもOK。「どうしても回避バリアが出せない」といった人は、コンボをくらい始めたら、レバーを左右に振りながらGボタンを連打していこう。


コンボをくらってしまったら、レバーを左右に連続入力して…、

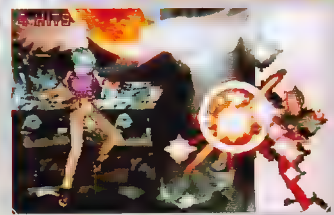

ガードボタンを連打していれば、回避バリアは出てくれるぞ！

攻防一体の符護術を使え！


玄信と対戦をするときに、符護術を忘れていると痛い目を見る。

バリアガードと同じように、吹き飛び中に入力していく玄信の符護術。ゲージに余裕があれば、狙っていきたい超能力技だが、逆に玄信を相手にしているなら、その存在には要注意だ。

攻撃側の対応と選択


壁際であれば、回避バリアを取られないので連続ヒットする。


回避バリアを取らせてからのバリアブレイクも狙っていこう。

「せっかくコンボを入れても、キャンセル超能力技を回避バリアでガードされる」といったことは、PF2012の対戦で、もっともありがちなシチュエーション。

とはいえ、回避バリアは必ずしも安定した行動ではなく、それに対する有効な選択肢も当然ある。その中でも基本となるのが「コンボのバリエーションを使い分ける」といった方法。具体的には、最もダメージが高く、段数の多いコンビネーションを普段は基本形として使っておき、相手を壁に追い込んだような状況では、キャンセルポイントのあるコンビネーションから「コンボ→壁・超能力技」といった連続技を狙っていくといったもの。

ある程度の使い分けができるようになったら、相手にワザと回避バリアを取らせておいて、バリアを解くところへ超能力技を重ねてみてもおもしろい。

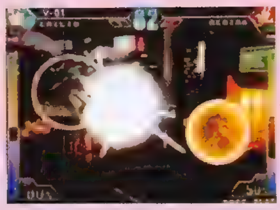
これ以外では、前号でも紹介したようにコンボの強部分で相手を吹っ飛ばし、回避バリアを取ったところへクイックダッシュからバリアブレイクを重ねるといった戦法も非常に有効。頻繁に回避バリアを使ってくるような相手には、積極的に狙っていきたい連携だ。

キャンセルで展開を有利に…

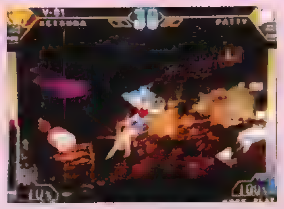
普通に考えれば、連続ヒットしない超能力技をコンボからキャンセルして出しても意味がなさそう…。しかし、相手の回避バリアを先読みしての、設置系やパワーアップ系の超能力技であれば話は変わってくる。

設置系であれば、玄信の連炎符や、パティのプレリュードキーなどが有効。ウェンディーのシルフィードダンスなども後の展開が有利になる。


ワザと弱→強で、回避バリアを相手に取らせておけば…、


安全なうえに、PSYゲージを50%も使わせられて二重マル。

吹っ飛ばしで回復される？


弱ショットとバリアガード以外であれば10%回復してくれる。

相手のPSYゲージが50%ないのに、バリアガードをされてしまう状況もある。これは「相手を吹っ飛ばした際にPSYゲージが10%回復」するためで、40%で回避バリアを使うことができる。

己を知る すなわち 最強の証
サイキッカー別ファーストカリキュラム

自分が選んだサイキッカーの、どこが強いのか？　何を主軸に闘っていくべきなのか？己を知れば知るほど強くなるPF2012。全10キャラをキャラ別に徹底解剖していこう。

パティ

コマンド
●ソニックラプソディ（レバー半回転＋強）
●プレリュードキー（←→＋弱）

Sweet-SYMPATHY

悠久の調べ、遙かなる共鳴

壁で反射するソニックラプソディーをうまく使って、攻撃を仕掛けていこう。

担当：伊勢猫

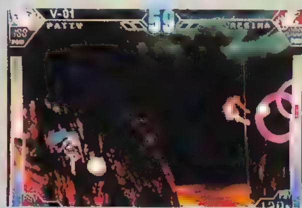
パティには、特殊な超能力技が多く、色々な絡め手を考えていける。しかし、その反面として、どの超能力技を軸にしていけばいいのか？…と迷ってしまうのも事実。あれこれ悩む前に、まずは攻撃の軸となる**ソニックラプソディー**を使って攻めてみよう。

基本は斜めに45度！

弱・強といった打撃技からキャンセルで出していくことで、相手に連続ヒット（回避バリアは例外）してくれるソニックラプソディー。その最大の特徴でもある「壁に当たると反射する」といった特性を理解して使っていけば、普段の立ち合いでも十分に威力を発揮してくれる。

さて、壁反射を狙っていくためには、発射角度を決められる方向選択で斜め45度に撃ち出すのが基本形。コレであれば壁に当たって90度方向へ跳ね返るため、広範囲を1発でカバーできる。しかも、攻撃の軌道を予想されづらいのでヒットしやすく、時間差で弱ショットやクイックダッシュからの攻撃を組み合わせていくことも可能。


ソニックラプソディーは、8方向への撃ち分けをしていける。


コーナーを使って2回反射させれば、背後からも狙えるぞ！

相手が攻撃の軌道を先読みして、クイックダッシュで攻めてくるようになったら、今度は撃ち出し方向を上下左右の90度にして、自分のいた場所へと直線的に戻ってくるようにし、相手をうまく混乱させていこう。

また、**プレリュードキー**を軌道上に設置しておけば、共鳴させられる。事前に設置しておくと、思わぬところで共鳴するので非常に効果的だ。

マイト

コマンド
●ライトニングソード（レバー半回転＋強）
●エレクトリッガー（強or→→強）

HEAVEN TO THANDERBOLT

迅雷狩猟術

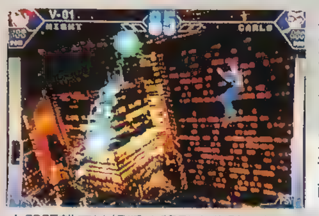
相手に近づくためにも、布石となる超能力技の使い方をまずは考えてみよう。

担当：伊勢猫

マイトは相手との距離を気にすることなく、オールラウンドに闘っていけるキャラクター。とりあえずは、中、遠距離の要ともいえる**エレクトリッガー**の使い方と、近距離で威力を発揮する**ライトニングソード**を覚えていこう。

中間距離では先読み重視！

PSYゲージを30％消費する強ショットのエレクトリッガーは、直線的な軌道。遠距離はともかく、中間距離で相手に避けられた場合など反撃をくらいそうだが「強ボタンを押し続けてから離す」といった操作で、軌道の途中に発射角度から左右の90度（自分側への180度）方向へと、自動で相手を追尾した軌道修正をかけることが可能。


中間距離では相手の移動を先読みして撃ち出しておいて…、

したがって、相手よりも後方へ行き過ぎたところで方向転換をしかけていけば、側面や背後といった予測できない方向からヒットさせることができる。具体的には、中間距離から相手の進行方向を予測して方向選択で撃ち出しておいて、読みが外れたら、反撃を受ける直前にボタンを離して方向転換させていく。

これであれば、相手が超能力技を出していても悪くて相打ち。仮にクイックダッシュからの反撃であっても、タイミングを遅らせて方向転換させれば、ヒット後に投げや打撃による連続技などを狙っていくこともできる。

ただし、方向転換をすると、普段よりもスキが大きくなる点、一定距離以上離れてしまうと、方向転換することができないことも覚えておこう。


ヒットしなかったら、反撃を受ける直前に軌道を変えていく。

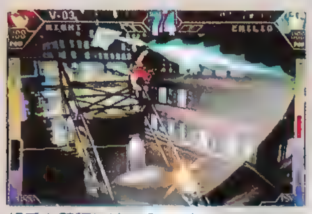

方向転換できる軌道は、自分側の180度方向となっている。

壁際へと追い込んだら…

マイトを象徴する超能力技ともいえる強力なライトニングソード（以下：ソード）。

かなりの広範囲をカバーできるとはいっても、有効射程自体は短い。このため、近い距離で使っていくのが基本となるわけだが、相手を壁際へと追い込んだ際に使っていくとより効果的。うまくソードを当てるコツは、少し距離を離しておいて「ダッシュで逃げよう」と相手に思わせること。ヒットした後は、壁ダウンしたところへと追い打ちを決めていくこともできる。

これ以外としては、通常ダッシュ中にコマンドの先行入力を受け付けていることを利用して、ダッシュで近づいていきなり斬りつけるといった方法なども非常に有効だ。


相手を壁際に追い込んだら、積極的にソードを狙っていこう。

BREAKING BEATWIND
疾風の導きと共に
ウェンディー

シルフィードダンスを使ってスピードアップをはかり、素早い動きで相手をかく乱しよう。

担当：KMT

風をまとうのは基本

ウェンディーを使ううえで基本となるのは、ウェンディー自身の移動性能を大幅にアップさせる超能力技、**シルフィードダンス（⬅➡➡＋弱、PSYゲージ45％消費）**を使って風をまとうことである。

風をまとっているときのウェンディーのダッシュスピードは、対戦相手にとっては脅威であり、〝風をまとっている〟ただそれだけで、精神的プレッシャーを与えることができるからだ。ウェンディーは、風をまとうことで真の力を発揮できるといっても過言ではないだろう。

ただし、シルフィードダンスは超能力発動時に大きなスキがあるため、むやみに使おうとするとそのスキを狙われてしまう。そこで重要になってくるのが、いつシルフィードダンスを使い、風をまとうかである。



シルフィードダンス使用中は、相手のスキをついて一瞬で間合いを詰めることができる。

いかにして風をまとうか？

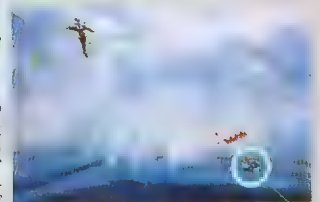
最も基本的な風のまとい方は、遠距離で牽制として発射した弱ショットが相手に当たったとき（ヒット、ガードは問わない）にシルフィードダンスを使う方法。それと、相手のスキの大きい攻撃をかわしたときにシルフィードダンスを使う方法だ。これらのときならば、相手に邪魔されず風をまとうことができる。



相手にこちらの弱ショットが当たったら、風をまとうチャンスだ。

なかなかこれらの状況に持ち込ませてくれない相手に対しては、少し工夫が必要。**アースゲイル**の力を利用して、相手の動きを封じつつシルフィードダンスを使うといい。アースゲイル使用中は、いつゴミが飛んでくるかわからないので、相手としては非常に手を出しにくいのだ。

また、相手にコンボを叩き込んだとき、最後の攻撃にキャンセルをかけて、シルフィードダンスを使うのも有効だぞ。



アースゲイルのどさくさにまぎれて風をまとう。わりと有効だ。

風をまとったら、各ダッシュを使って相手をかく乱し、相手がスキを見せたら、クイックダッシュで接近してコンボを叩き込もう。相手をかく乱するときは、**ミラージュステップ（レバー半回転＋弱、PSYゲージ50％消費）**を使うのも効果的。ミラージュステップを出すときにダッシュ方向を選択して相手の横に移動するようにする。移動が終わると同時に、クイックダッシュで相手にコンボを叩き込みにいくというわけだ。

まぁ、このあたりのミラージュステップを使った戦法や、他の超能力技の使い方などは次回以降で詳しく説明するので、今回は風のまとい方をしっかりと身につけておこう。

コマンド
●アースゲイル（⬅➡➡＋強）
●ミラージュステップ（レバー半回転＋弱）

Strict Avenger
連炎調伏地獄
玄信

バリアにもなる連炎符と、不意打ちの呪縛殺。自由を奪う2つの技を解説。

担当：KAL

最重要超能力技は連炎符！

玄信には連炎符という、空間に長時間残り続ける特殊な超能力技がある。俗に敷設系と呼ばれるタイプの技で、これをうまく設置していくことにより、結界内を玄信に有利な空間へと変えていくことができる。まずはこの連炎符を撒くところからスタートだ。

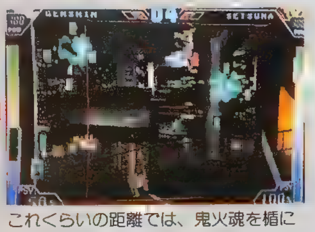
ではその撒き方だが、これにはセオリーがいくつかある。

①遠距離になったらすかさず出す
②1個出ていたら、その影に隠れて2個目、3個目を出す
③鬼火魂⬇連炎符と出す
④相手をコーナーへ閉じこめるように配置していく

連炎符は、設置されるまで攻撃力を持たないため、相手の近くで出してしまうとダッシュからの攻撃でやられてしまう恐れがある。また結界内の半分弱ほどの距離を飛んでから設置されるので、ある程度以上離れていないと相手の背後に置いてしまう。

こうした注意点を頭に叩き込んでおき、1回のダッシュでは殴られる心配がないほど離れていたら鬼火魂を出して、連続して連炎符を出そう。鬼火魂を楯にするのだ。さらに離れていたらいきなり連炎符を出す。

ちなみに、連炎符は5個まで設置することができる。連炎符から相手キャラに向かって蹴りを出す護法脚は、相手に一番近い連炎符から出るので覚えておくようにしよう。



これくらいの距離では、鬼火魂を楯にして連炎符を出そう。



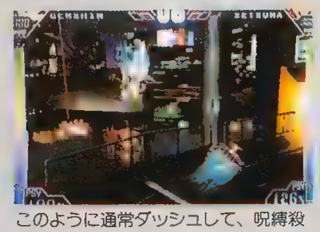
相手をスミへ追いつめて自由を奪うために、逃げ道を塞ぐように出すのが重要。

激しく動き回る相手には通常ダッシュ→呪縛殺

ダッシュしまくりですぐ殴りにくる血の気の多い相手だと、1～2個目の連炎符を設置するまでがひと苦労だ。こうした突貫型の相手には、呪縛殺が非常に有効だ。しかし、呪縛殺は技の出がかなり遅いので、ほかの超能力技と同じように〝止まって〟出したのでは当たるわけがない。

そこで、相手キャラとクロスするように垂直方向へ通常ダッシュするか、斜め前方向へダッシュして接近するように見せかけてもう一度ダッシュして離れ、そのダッシュ中に呪縛殺のコマンドを先行入力しておく。通常ダッシュ中にコマンドを入れておけば、ダッシュが終わった瞬間から発射モーションに入るので、止まったまま出すよりははるかにバレにくい。またダッシュですれ違ったりしている状況で、いきなり飛んでくる独鈷を回避できる相手はそうはいないはずだ。あらぬ方向から、時には玄信の背中から飛んでくるのだから。

なぜこうした戦法がとれるのかというと、呪縛殺の自動照準性能が高性能なため。そのため相手との位置関係を無視して入力しても、きちんと飛んでいってくれるのだ。



このように通常ダッシュして、呪縛殺を先行入力しておこう。

コマンド
●連炎符（⬅➡＋弱）●鬼火魂（強 or ⬇➡強）●呪縛殺（⬅➡➡＋強）
●護法脚（連炎符設置後、➡➡＋弱）



コマンド
●ハイドロスパイラル（強 or ➡➡強）●アクアジャベリン（レバー半回転＋弱⬇弱 or 強）
●ハイドロブレード（⬅➡＋強）●バブルマイン（⬅➡➡＋弱）

LEGEND OF KUIDAORE

委員長大発奮の巻

カロ

クセのありそうな技が揃っているが、使いこなせば滅法強いっ！

担当：田渕健康

殺人水芸其の壱「ハイドロスパイラル」編

カルロを使って、まず誰もが初めに感じることは「ハイドロスパイラル、若干強くねえ?」という点だと思われる。

はっきり言おう。実際強い。**「弱ショットで牽制しつつ、本命のハイドロスパイラルを当てていく」**のがカルロの初歩的な戦術。

弱ショット→ハイドロスパイラルがほぼ連射できるので、弱ショットを撃ち相手のダッシュを誘い、移動先を見越してハイドロスパイラルを撃つ。

単純だが、密かに効果的な戦果を挙げられるので、ぜひお試しあれ。生でスパイラルを撃つのではなく、弱ショットを織り交ぜて撃つのがポイントだ。

また、ハイドロスパイラルは射出速度、弾速が業界トップクラス（前に「平均的」と書いたが、かなり優秀！）。

相手のクイックダッシュの迎撃や、相手の単発超能力技を打ち消す際に、その真価を発揮する。

また、相手が壁ダウンした時のとっさの追い打ちなどにも使えるし、中距離までをフォローする反撃技としても申し分ない性能を持っている。

とにかく、カルロ使いの第一歩はハイドロスパイラルを使いこなすことから！弱ショットとの連携で、遠、中距離での射撃戦で優位に立とう。



弱ショットとの併用がスパイラル活用への第一歩だ。

殺人水芸其の弐「アクアジャベリン」編

クセがあるが、使いこなすと異様に使えるのが**アクアジャベリン**である。きっちり「縦方向・横方向」を撃ち分けるのはともかく、相手の行動をよく見て、炸裂させるタイミングを掴むのも重要だ。

特に縦方向に炸裂するジャベリンは使い勝手が良く、遅らせて炸裂させることにより「画面外からの水流攻撃」をくらわすことができるので、使わない手はない！

「ジャベリンをやり過ごした」と思ってクイックダッシュで寄ってきた相手に、縦炸裂を当てるのもオシャレなカンジ。

背中にジャベリンが当たると、相手はカルロ方向に飛ばされてくるので、そこに投げを入れるなり**ハイドロブレード**を入れるなりして酷い目に遭わせてやろう。

また、**バブルマイン**と併用して使えば、かなり相手の動きを制限できて当てやすくなるということも覚えておこう。


ジャベリンをやり過ごしたと思って突っ込んできたら…


画面外から背中を攻撃！

コマンド
●スパークレイン（⬅➡＋弱）
●フレアブラスト（⬅➡＋強）

Scarlet Explosion

灼熱の追撃者

レジーナ

中距離ではスパークレイン、近距離ではフレアブラストが強い！

担当：KMT

多彩なショット系超能力を誇るレジーナ。今回は、近距離及び中距離での主力となる**スパークレイン**と、**フレアブラスト**の使い方について解説していこう。

中距離戦の主力 スパークレイン

スパークレインは、広範囲をカバーでき、技の発生も早いので、中距離戦では最も信頼のおける超能力である。ただし、発射されるファイヤーボールは射程が短いので、適当に撃っていてはその効果は期待できない。

スパークレインが真の力を発揮できるのは、相手を画面端に追いつめたときで、このときならば射程の短さを気にせず使っていける。また、相手にガードさせてしまえば反撃を受けることもないので、ガンガン使っていこう。

ちなみに、スパークレインは、ファイヤーボール1発1発の威力が高い（強ショットと同威力）。こちらが技を出したときに相手がクイックダッシュで突っ込んできてくれれば、最高で3発まで当たり、相手の体力の約4割を奪うことができる。バクチ度は高くなってしまうが、相手のクイックダッシュを読んで、スパークレインを使うというのも悪くないだろう。


相手の逃げる方向を予測し、そちらの方向に発射するようにすればより効果的だ。


至近距離ヒット時の威力の高さはハンパじゃない。

接近戦の主力 フレアブラスト

フレアブラストは、技の発生が早く、全方位をカバーできるので、接近戦においてその力を発揮する。

相手にノーマルダッシュやスライドダッシュで接近し、ダッシュが終わると同時にフレアブラストを出していこう。相手を結界のスミに追いつめたときなどは、相手の逃げる方向を予測し、相手のダッシュを先回りしてフレアブラストを出すとより効果的だ。

また、相手がクイックダッシュで近づいたところにカウンターで合わせるというのも効果的だ。ただし、この場合相手技を出すのが遅れると、相手の打撃に負けることもある（グラフィックが出ていても）ので、注意しよう。


相手のダッシュを先回りして、


「ボフッ！」ってな感じで使うと効果的だ。

Merciless Offender

機鋼装兵戦闘論

ゲイツ

状況に応じて、各種兵装を使い分けよう。

担当：RED

中～遠距離ではTOWミサイル

ゲイツにはさまざまな飛び道具が装備されているが、中～遠距離で最も信用できるのは、**TOWミサイル**だ。

TOWミサイルは、方向撃ち分けはできないものの、発射後の誘導性能がなかなか高く、敵を追尾してくれる。

発射時、発射後のスキも小さいので、中～遠距離で気軽にバンバン使っていこう。

Gクラッカー、オールレンジミサイルは、コマンド入力から発射までのスキが大きいので、使いどころが難しい。ただ、どちらも発射してしまえば強い武器なので、研究してみる価値はあるぞ。オールレンジミサイルを追いかけてバリアブレイクとか…。


遠距離ではTOWミサイルが使いやすい。

スタンコレダーとラッシュ

スタンコレダーは、自分の正面に扇状に電撃を発生させる武器。

この武器、結界の真ん中でなんとなく出してみてもその強さは生きてこない。その威力を最も発揮できるのは、敵を壁際、特に結界のスミに追い込んだときだ。

コンボを決めるなどして、ダウンさせた敵の起き上がりに重ねたり、壁際を嫌がって壁沿いにダッシュして逃げようとする敵にかぶせるようにして撃ってみよう。電撃の発生が早く攻撃範囲も広いので、かなりキツい攻めができる。

スタンコレダーを主軸に置いた壁際でのラッシュは、ツボにはまれば一気に敵の体力を奪えるので、色々なラッシュパターンを考えてみよう。敵を結界の下へと追いつめていくのがポイントだ。


敵をコーナーに追い込んだら、スタンコレダーでラッシュをかけよう。

パイルバンカーを決めろ

ゲイツでまず覚えたい連続技は、弱→強→**プラズマカノン**。プラズマカノンで動きを止めたところには、パイルバンカーを狙いたい。

弱→強からいきなり**パイルバンカー**を狙ってもつながるが、もし回避バリアを出されてガードされると、クイックダッシュから殴りで反撃されてしまう。プラズマカノンなら、回避バリアでガードされても、反撃は受けないのだ。

弱→強→プラズマカノン→パイルバンカーという連続技は、PSYゲージ消費が合計105%。PSYゲージが100%のときは、パイルバンカーを撃つ前に足りない5%分だけサイコチャージしよう。


パイルバンカーを決めろ！


弱→強→プラズマカノンから…、

コマンド
●TOWミサイル（強 or ➡➡強）●Gクラッカー（➡➡＋弱）●スタンコレダー（⬅➡＋弱）
●プラズマカノン（レバー半回転＋弱）●パイルバンカー（ブーストアーム中にレバー半回転＋強）

Destractive Refrection

辛辣たる魔光の散華

エミリオ

リフレクターダッシュが、かなり使える仕上がりになっているぞ。

担当：ワイルダーKEI

エミリオには新型のリフレクターが追加された。その名も**リフレクターダッシュ**。これがまた非常に使えるのだ。**プリズムリフレクター**（通常）と違って壁近くに配置するよりも、できるだけ中央付近に配置したほうがいい。そのほうが、より画面内に拡散させることができるからだ。

リフレクターとはなんなのか？

リフレクターというのは、ただ出すだけでは何の役にも立たない。リフレクターは、**シーカーレイ**を反射させるためのものなのだ。最大5つまで配置できるが、最初は1つだけ配置してシーカーレイを撃ってみよう。これで感覚をつかんでみてくれ。シーカーレイを発射するとリフレクターのところへ進んでいき、そのあと反射して相手キャラめがけて突き進む。なおリフレクターは、リフレクターダッシュとは違って、なるべく壁近くに配置するのが望ましい。

もしこれで相手キャラにヒットしたら、クイックダッシュから連続技（弱→弱→強→**プリズムシール**）を狙ってみよう。ただ、シーカーレイで相手キャラが壁に叩きつけられていた場合は追い打ち攻撃が1発しか入らないため、投げにいったほうがいい。また、バリアを張られるようなら、クイックダッシュからバリアブレイクが狙える。


リフレクターを右上に配置してみた。

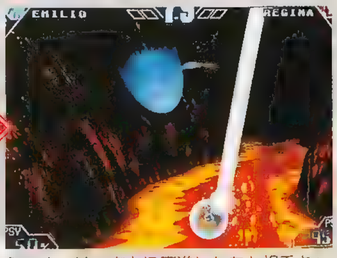
配置だけに捕らわれることなかれ

リフレクターは無理に配置しようとすると、だいたいクイックダッシュからの攻撃を受けがちになってしまう。そこで、最初はクイックダッシュからの攻撃をメインにしてもいいだろう。だんだん慣れてきたら、リフレクターを配置していけばいい。最終的には、このリフレクターと**エンゼルハイロウ**の組み合わせが重要になってくるので、リフレクターの性質をつかんでおこう。

このコンボが決まれば、シーカーレイ・**アークエンゼル**を狙うことができる。

ちなみに、Gボタンを押しっぱなしにしておくことで、リフレクターに反射させないことが可能だ。


配置したら下のほうに移動してシーカーを撃ってみる。


シーカーは、右上に直進したあと相手キャラを攻撃する。


あとはバリアで防がれることを予測して、クイックダッシュ・バリアブレイクを狙うのだ。

コマンド
●リフレクターダッシュ（➡➡＋弱）●プリズムリフレクター（⬅➡＋弱）
●シーカーレイ（レバー半回転＋弱）●エンゼルハイロウ（⬅➡＋強）●アークエンゼル（⬅➡➡＋強）

コマンド
●ミラーズコフィン（⬅➡＋強）●ダークサイドソウル（強 or ➡➡強）
●ダガーズシャドウ（レバー半回転＋弱（押しっぱなし））●ダークウェッジ（⬅➡＋強）

DarkFlame×DarkForm

汝、戴くは漆黒の力

刹那

遠距離であるほど相手に与える恐怖が増す。結界の広さを最大限に生かせ。

担当：MVP

闇の力とはいかに

闇を自在に操る刹那。その実体とはどうなのだろうか？接近戦が強いの？布石能力が高いの？

実はどれにも属さずに1人性格が歪んでいる刹那、そして、遠距離での砲台モードが他キャラと比べ格段に強いのだ。そこで今回は遠距離戦を制してみようか。

第1の鍵である短剣

まず最初に意識したいのが「ダガーズシャドウ乱射」である。

この飛び道具は非常に広範囲をカバーするので、遠距離戦の要となる。

相手としては見てから横方向にノーマルダッシュしようとしても、たいていくらってしまうので、だんだんその場にとどまるようになる。

ここで刹那はPSYゲージを溜め直して、再びダガーズシャドウを撃っていこう。

相手がじれてショットを撃ち合おうとすると、図①のように3本のうち1本まで相殺してもう1本がヒット、ということが多くなる。

このダガーのバラまきにより、布石系のキャラは布石の途中もつぶされたりするので非常にやりにくく感じるはずだ。とにかくバラまこう。

トラップとしてのミラー

ダガーズシャドウの連発の途中で、たまに**ダークサイドソウル（以下強ショット）**を出してみよう。

相手としては、これ幸いと横方向にノーマルダッシュしたくなるはず。いつまでも受けに回りたくないからである。

だが、この強ショットはおとりである。これで左右方向にノーマルダッシュさせ、そこに**ミラーズコフィン**を叩き込むのだ。ミラーズコフィンはクイックダッシュをすると抜けられてしまうため、正面を抜かれないために強ショットを撃つのだ。

もし、強ショットがクリーンヒットした場合、相手が壁にぶつかってそのままミラーズコフィンが連続技になることもあり、大ダメージが期待できる。

この一連の連携は、遠距離戦ならばそれほど反撃を受けないのも強み。

遠距離戦ではこの2つがメイン。これに反撃用の**ダークウェッジ**を混ぜれば完璧だ。

図1「3本の短剣は折れぬ」の巻

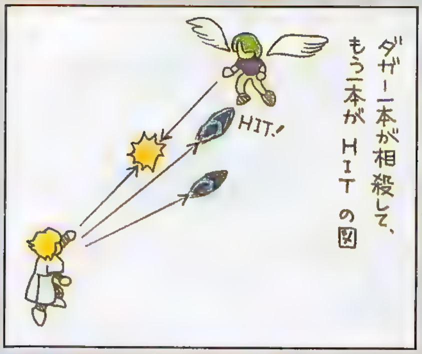
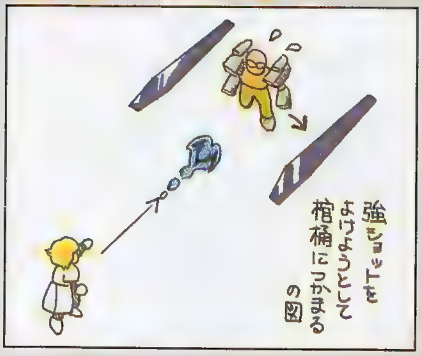


図2「1本に反応してニヤリ」の巻



コマンド
●アステロイドベルト（レバー半回転＋強）●グラビティーブリッド（強 or ➡➡強）
●シェービングウォール（⬅➡➡＋弱）●メテオブッチャー（⬅➡＋弱）

Heroic Gravity

絶望の引導を召換せよ

ガデス

攻防一体の超能力技、アステロイドベルトを活用しよう。

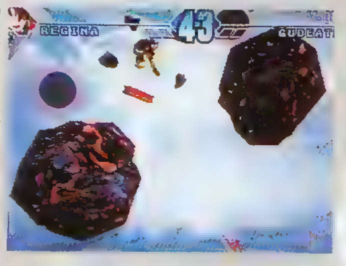
担当：RED

アステロイドを纏せよ！

アステロイドベルトは、召喚した岩や鉄骨などの物体を念動力でガデスの周囲に纏う技。纏った物体には攻撃力があり、敵がクイックダッシュで殴りにきても防いでくれるし、弱ショットや、一部の超能力技の飛び道具も防いでくれる。

また、物体を纏っているときに殴り（コンボ）を決めると、物体もばしばし当たるため、単に弱・強・強と殴るだけでも、かなりのダメージを与えることができる。

このように、アステロイドベルトは、いったんまとってしまえば攻めにも守りにも役立つ技なので、スキあらば纏っておきたい。しかしアステロイドベルトは、装着時のスキが大きく、コマンド入力～装着が完了するまでの動けない間に攻撃されやすいのだ。そして、装着時のスキに攻撃をくらうと、召喚中の物体はおちてしまう。


アステロイドベルト装備中は特に、メテオハンマーによる攻撃が有効だ。

そこで、少しでも安全にアステロイドベルトを纏うための工夫が必要になってくる。

アステロイドベルトの付け方

●グラビティーブリッドを利用してみる

強ショットのグラビティーブリッドは、発射時に少しの間ボタンを押しっぱなしにしてから離すようにすると、画面上に「置く」ことができる。

敵との間合いが十分離れているときに、結界のスミでグラビティーブリッドを目の前に置いて、そのかげに隠れてアステロイドベルトを召喚してみよう。設置したグラビティーブリッドをはさんで、ガデスと敵が一直線上にいる状態になった瞬間に召喚するのがベストだ。この状態なら、召喚中のスキに飛び道具を撃たれても、設置したグラビティーブリッドがタテになる。


敵が離れているときに、結界の角でグラビティーブリッドを設置し…、


設置したグラビティーブリッドのカゲに隠れて、アステロイドベルトを召喚。

●コンボキャンセルから召喚

敵を殴りで捕らえたら、弱・強→**シェービングウォール** or **メテオハンマー**で直接的にダメージを与えたいところだが、回避バリアがあるため、壁を挟まなければ確定にはならない。ここで、弱・強・アステロイドベルトという連携で、アステロイドベルトを召喚してみよう。

この連携によって、相手には回避バリアでPSYゲージを50％消費してもらい、こちらはアステロイドベルト召喚、という筋書きだ。


コンボキャンセルからアステロイドベルトを召喚。

2012 壁に要注意！ 壁に関する法則

ガデスよろしく「なんじゃこりゃ〜」と叫ばないためにも、壁に関する法則をきっちり理解しておこう。

担当：KMT

すでにこのゲームをプレイしたことのある人ならば、一度は「相手の攻撃をくらって壁に叩きつけられ、動けなくなっているところにさらに追い打ちをくらう」ということを体験しているはず。そして、「普段は壁に接触しても大丈夫なのに、なんでこんなことになるの?」と疑問（不快?）に思っていることだろう。

そこで、ここではその疑問を解き、快適にサイキックフォースをプレイするためにも「結界の内壁（壁）」についての法則を説明しておこう。

なぜ壁に叩きつけられるのか？

「壁」は、普段はプレイヤーの行動範囲を制限するだけで、接触してもプレイヤーにはなんの影響も与えない。だが、相手の攻撃で吹っ飛ばされて壁と接触した場合は、プレイヤーは壁に叩きつけられ、壁ダウン状態（**下の囲み記事参照**）となり、一瞬の「スキ」が生じることになる。

具体的にいうと、

①相手のコンボの最後の攻撃をくらったとき
②相手の強攻撃をくらったとき
③相手の弱ショットをくらったとき
④相手の超能力技をくらったとき
⑤相手の超能力技を通常ガードしたとき
⑥相手のバリアガードにはじかれたとき

に、自分のキャラクターは後方に吹っ飛ばされるので、これらのときにすぐ後ろに壁があると、壁に叩きつけられるというわけだ。



相手の攻撃で吹っ飛ばされ、壁にぶつかってしまう。この間は完全に無防備だ。

なお、投げやバリアブレイクをくらって壁に叩きつけられた場合は、壁ダウン状態にはならず、1発でダウン状態（**下の囲み記事参照**）になるぞ。

壁を背負って闘うことの危険性を知ろう

サイキックフォースというゲームにおいて、壁をすぐ後ろに背負って闘うということは、非常に危険な行為である。これは単に退路を断たれてしまうため、ということだけではない。

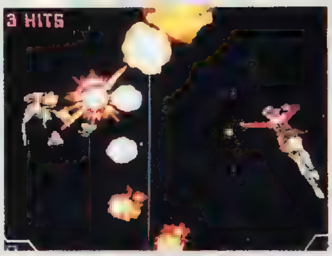
壁を背負って闘っていると、

●相手のコンボをくらったときに、回避バリアを張る前に壁に激突してしまうので、超能力技が確定でつながってしまう
●普段はつながらない痛い超能力技がつながってしまう

というように、一気に大ダメージを被ってしまうことになったり、

●相手の超能力技を通常ガードしたり、バリアで弾かれて壁に叩きつけられ、そこに追い打ちをくらう

というように、ちょっとしたミスからダメージを被ってしまうためだ。



壁に叩きつけられてしまうと、普段はつながらないような大技をつなげられてしまう。

これらのことにより、一度壁ぎわに追い込まれると、それまで優位に立っていても一気に形勢逆転されることもあるので、できるだけ壁から離れた位置で闘うようにしよう。

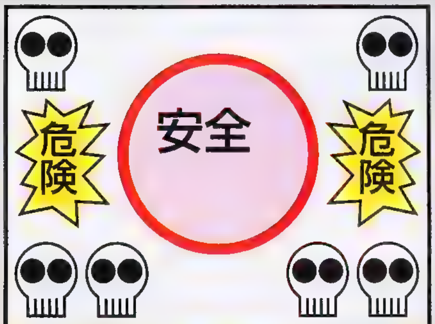
なお、万が一壁ぎわに追いつめられてしまった場合でも、

●こまめにバリアを張って慎重に行動する
●壁ダウンさせられたらレバガチャで回復をはかる
●壁ダウンから回復したら、とりあえずバリアを張る
●ダウン中近くに敵がいるならPSYインパルス（強）を出す

これら「**壁ぎわ4原則**」を守って闘えば、一方的にボコられることはなくなるはずだ。



壁ぎわではともかくバリアをこまめに張ろう。



<結界内の危険地帯について>

同じ壁ぎわでも結界内の4スミは、相手の位置関係がどうであろうと確実にすぐ後ろに壁を背負っている状態なので非常に危険。また同じスミでも、画面下のスミは、ダウンしてもその場から脱出できない（その場で倒れ込むため）ので、超がつくほど危険だ。

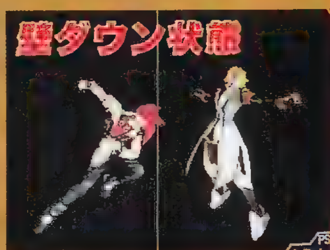
2種類のダウンについて

サイキックフォースには、「壁ダウン」と「ダウン」の2種類のダウンが存在する。

壁ダウンとは、上の本文でも説明しているように「相手の攻撃で吹っ飛ばされて壁に叩きつけられたときの状態」を指す。このときプレイヤーには大きなスキが生じてしまうが、壁ダウン中にレバガチャである程度回復を早めることができる。

これに対して、ダウンというのは「壁ダウン中に相手の追い打ちをくらって、ヘロヘロと下方へ落下している状態」のことを指す。ヘロヘロ落下状態は、レバガチャで回復可能で、回復するまでは完全無敵だ。

なお、2012からの新要素「PSYインパルス」は、どちらのダウン状態からでも出すことはできるヨ。



壁にはりつけの刑に処されている状態が「壁ダウン」。



ヘロヘロと下方に落下している状態が「ダウン」だ。

次号予告！

ゲームがいよいよ発売され、さらなる盛り上がりを見せていきそうな『サイキックフォース2012』。

もちろん、我がゲーメストがどこよりも早く、最新情報を掲載していく予定なので、毎号お見逃しなく！

次号は、

●㊙隠し情報（第1弾）、スクープ公開！
（ゴメン、詳しくはまだ言えないの…）

●4号連続企画「非売品！公式設定資料集」プレゼント 第2弾「軍サイキッカー部隊」編
（タイトーオフィシャルの貴重なアイテムが手に入るビッグチャンス！ふるって応募しよう！）

このほかにも、待望の「キャラ別攻略」や「初心者入門企画〜目指せ！サイキッカー一番星〜」など、フルボリュームの内容でお届けします。応援よろしく！

サイキック豆知識 前作では、壁に叩きつけられることによって、スキができるだけでなくダメージも受けたのだが、2012では壁にぶつかってもダメージは受けなくなっているぞ。

ゲームの変化

ソウルエッジの続編的なゲームとして認識されているソウルキャリバーだが、実際にプレイしてみると、全く別のゲームだということに驚きを隠せない。

グラフィック面での向上や、新キャラクターの追加、30分の1フレームから60分の1フレームに変更といった見た目の変化も当然あるのだが、何よりも、ゲームシステムそのものが大幅に進化したという点が非常に大きい。なかでも最も変化したシステムが、ソウルキャリバーの「ウリ」にもなっている8WAY-RUN。

このシステムは3Dという点を最大限に生かしたシステムで、その名の通りすべての方向に走ることができ、そこからさまざまな行動へと変化させることができる。「鉄拳3」のような、上下への軸移動といった動きに、「走る」という行動を追加したといった感じになるわけだ。これからプレイするためにも、ここで紹介する操作は把握しておきたいところだ。



縦横無尽に走り回る8WAY RUNシステムがすべての基本。

己の刃にすべてをかける

SOULCALIBUR™

©(株)ナムコ

ソウルエッジの続編なのだが、全く別物のゲームとして認識したほうがいいぞ！

基本操作一覧



投げ技
相手の近くでA+GorB+G
ジャンプ
Gを押したままレバー⇧

※表記上の注意
⇨レバーを短く入れる・➡レバー入れっぱなし・＋同時押し・○短く押す・●押しっぱなし・⌒○（⌒●）スライド入力（タタンッと素早く入力）
赤字＝ガード不能技

基本操作方法

操作は、8方向レバーにボタンが4つ。4つのボタンはそれぞれ、ガード（G）、横斬り（A）、縦斬り（B）、キック（K）に対応している。Aボタンの横斬りとBボタンの縦斬りの違いは強弱ではなく、まさに攻撃する方向を示している。

横斬りは基本的に上段攻撃などが多く、しゃがんでいる相手に当てることはできないが、横になぎ払う攻撃なので、横にいる相手に攻撃が当たりやすくなっている。逆に縦斬りは中段攻撃などが多く、しゃがんでいる相手にも攻撃を当てやすいのだが、横にいる相手には攻撃が当たりづらいのが特徴だ。

この2つの特徴を把握し、さまざまな攻撃連携を考えることがカギになりそうだ。

他に基本的な動作として、Gボタンを押したままレバーを上方向に入力することによってジャンプができる。

しかしジャンプ攻撃に関してはレバー上と攻撃ボタンを同時押しすることにより出すことができる。

ほかに共通技として存在するのが投げ技。相手の近くでA+G、またはB+G同時押しの2種類の投げ技が用意されている。ちなみに投げ抜けも可能で投げ掴みヒット後にコマンド入力することにより成立する。鉄拳3と似た感じといえばわかりやすいかな。

ガードインパクト

前号でも紹介したガードインパクトだが、不確定だった部分もあったので、もう一度基本操作システムとしておさらいしよう。

ガードインパクトは相手の攻撃が自分にヒットする直前に入力する特殊なガード方法で、レバー前+Gで「弾き」、レバー後+Gで「捌き」となる。これはどちらも上、中段攻撃にしか対応しておらず、下段攻撃を返すことはできない。中、下段攻撃を返す場合にはガードインパクトの入力が変わり、レバー前斜め下+Gで「下段弾き」。レバー後斜め下+Gで「下段捌き」になるのだ。

どちらの方法でも中段攻撃だけは返すことができるので、あとは相手の攻撃パターンを考えつつ、上段と下段のガードインパクトを使い分けることが大切だ。



中段＆下段攻撃を受け流すときには、レバー斜め後＋Gボタン。



中段＆下段攻撃を弾き返すときには、レバー斜め前＋Gボタン。

※画面写真および記事内容はゲームが開発途中のバージョンであるため変更されることがあります。

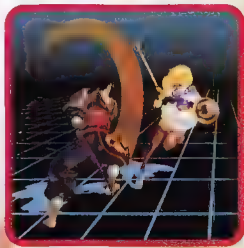


8WAY-RUN SYSTEM

相手の側面や背後に回り込むということは相手の攻撃を回避し有利な位置で攻めに転じることができる重要な要素。

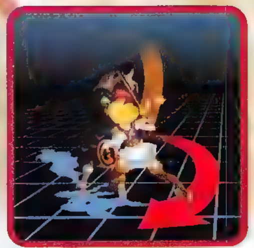
回り込め！▶

8WAY-RUNで相手の側面や背後に





8WAY-RUNで相手の攻撃を▼避けろ！





軸移動といった感じに使うのが基本で、避けてから攻撃を当てたり、投げを狙おう。



走り中に攻撃ボタンを押すことによって、強力な攻撃を出すことができる。攻撃の糸口となる、走りながらの攻撃は基本中の基本なのだ。

8WAY-RUN中の強力な技で◀攻撃せよ！





くどいようだが、ソウルキャリバーで最も重要なシステムが8WAY-RUNだ。

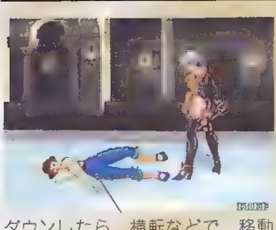
進みたい方向にレバーを素早く2回入力（2回目はレバー入れっぱなし）することによって走ることができるのだが、その方向は8方向全てに対応しており、走り中にレバーを別の方向に入れることによって進行方向を変えることもできる。このとき、一度レバーをニュートラルに入れてしまうと走りが止まってしまうので、グリッと回す感じに入力するのが基本となる。

また、走り中に攻撃ボタンを押すことによって、走り攻撃を出すことができる。これは各キャラ独特の攻撃となり、強力なものや、すれ違いざまに斬り払うといったさまざまな攻撃が用意されているのだ。縦横無尽に走ることが基本行動となるこのゲームは、従来の平面なゲームの直線的な攻防ではなく、相手の側面や背後からといった立体的な攻防となる。しかし、側面からの攻撃に固執すると相手の横斬りに対して弱いといったこともあるので、走り回ればいいわけではない。こういった深い攻防が多くなるのがソウルキャリバーなのだ。

起き上がり

ダウンした後の起き上がりシステムは、レバーを前後に入れることによって「前転」、「後転」。レバーを上下に入力すると、奥か手前に「横転」する。横転の場合は、レバーを入れっぱなしにすることで、連続横転が可能となる。永遠に横転することもできるが、横転中には当たり判定があるので無敵というわけではない。起き上がり攻撃はこのボタンを押せばこの攻撃が出るというものではなくある程度自由に技を組み立てられるようになっている。

起き上がりで移動したあとに攻撃ボタンを押すことによって、移動起き上がり攻撃といったことも可能だ。



ダウンしたら、横転などで、移動することができるぞ。

空中制御

ソウルキャリバーには、浮かせてからの空中コンボが存在するが、浮かされてしまったときに、レバーを入力することによって、落下地点をコントロールすることができる。これにより、リングアウトや空中コンボから逃れることができるのだ。

自らリングアウトすることはできず、相手の強烈な攻撃をくらったときにリングアウトすることがある。

ソウルキャリバーでは、この空中制御でリングアウトを回避することが必要不可欠になってくる。どんなに体力が残っていても、リングアウトすると負けてしまうので必ず覚えておこう。

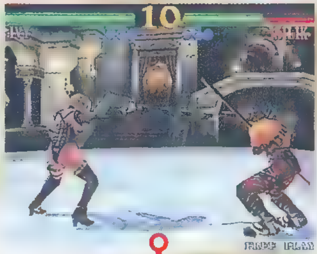


浮かされたときには、空中コンボを食らう前に空中制御だ。

アイヴィー



ソウルエッジを越えるため、剣と鞭を合わせ持つ武器を作り、その武器に悪魔を宿らせ邪剣に仕上げたイザベラ・バレンタイン。彼女の持つその武器は生き物のようにうごめくまさに邪剣だった。
　最後の新キャラクターであるイザベラ・バレンタインことアイヴィーは「蛇腹剣」を呼ばれる特殊な武器をもっている。この武器の特徴は、剣と鞭の2つの形態をとることができ、それぞれ特徴の異なった攻撃ができるようになっているのだ。
　剣の状態では、近距離で戦うための武器となり、他のキャラクターと何ら変わりはないのだが、その剣が、途中で鞭状態に変化したり、伸ばしたりすることもできるので、相手が剣の間合いを把握することは非常に困難となる。
　鞭状態では長い攻撃がそのまま出せるので、リーチの長さが驚異的。また、鞭のようにからませてなぎ払うといった攻撃もあり、その攻撃パターンは数知れず。
　他にも、鞭状態で直線的に攻撃したあと、レバーを追加入力することによって、鞭の軌道を変えたりするといったものや、地面に剣を突き刺して、見えない所から攻撃するといった特殊な攻撃もあるので、面白いキャラになることは間違いない。君も邪剣に手を染めてみてはいかがかな？



剣を延ばし、相手にヒットしたら絡み付くようになっており、



そこから剣を引っこ抜いてダメージを与えるエグイ技。



剣を延ばした状態で、相手に回避されても、



相手の避けた方向にレバーを入れることによって、



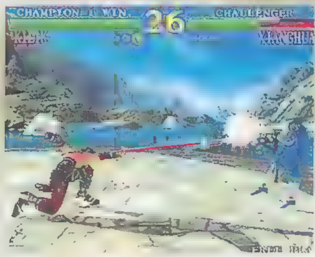
剣の軌道を変化させることも、可能になるのだ。

カインドランブラー 刺蔓の如く	⇨Ⓑ
ハッチャーレイブン 殻破りし黒翼	⇨➡Ⓐ
フリージーゲイズ 凍りつく眼差し	⇨Ⓐ＋Ⓑ
フィアレスプリティヴィ 恐れ無き地霊	⇩Ⓑ＋Ⓚ
アカシャ・ウロボロス 天に還る蛇	⇨⇩⬂Ⓐ＋Ⓚ
アームアレンジ 汝、変れ	⇩⬃⇦（⇩⬂⇨）武器の形状変化
スパイラルキャスト 生まれ出ずる螺旋	鞭状態で⇦ⒷⒶⒷ
ディケアーガルガリン 朽ちた車輪	鞭状態で⬂Ⓐ＋Ⓚ
レイヴナーズカンテラ 狂い霊の灯火	⬇（⬆）方向走り中Ⓐ
ドラウナースリスト 溺れ霊の名簿	⬇（⬆）方向走り中Ⓑ

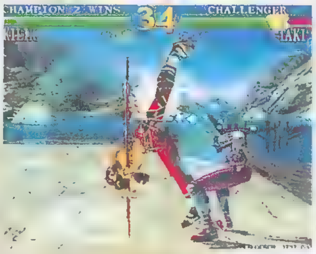
キリク



中国武術大会のチャンピオンをモーションキャプチャーの題材としているキリク。それだけに、中国拳法の「棍術」ならではのしなやかさと力強さを見事に再現したキャラクターに仕上がっている。
　キリク最大の特長となるのは、武器の特性を生かした長いリーチ。ことに突き攻撃に関しては、ナイトメアやアスタロスにも引けを取らない。
　また、広範囲に攻撃できる横斬り攻撃は、8WAY-RUNに対して強い。直線的な突き攻撃で牽制しつつ、回り込もうとする相手を横斬りで迎撃する。これがキリクの基本スタイルとなるだろう。
　全体的にマニアックな操作系のキャラが多いソウルキャリバーの中にあって、比較的分かりやすいということもポイントのひとつ。ほかのキャラにあるような構え変更なども特になく、親しみやすいキャラとなっている。
　とはいっても、ただ単純なキャラというわけではない。避けながらの攻撃や、棍を軸にした移動攻撃、特殊な蹴り技などなど、使い方次第で効果を発揮するマニアックな技も多く持ち合わせており、使っているプレイヤーを飽きさせない要素も十分に含んでいるといえよう。
　長いリーチと力強さ、そして軽いフットワーク。この3つがキリクのキーワードだ。



棍ならではのリーチが魅力。この捻刺棍などは、その代表例だ。



攻撃するだけの用途にとどまらず、棍を軸にした蹴り技も豊富。



避けながらの攻撃も持っている。縦斬り系の攻撃を、楽々と避けて…、



流れるように棍攻撃へ。このあたりがキリクのおもしろいところだ。



横斬りは、攻撃範囲の広さが特長。8WAY－RUNを迎撃せよ！

ソウオウコン 双殴棍	ⒶⒶ
リンコ 凜乎	⇩Ⓐ
レンバクコン 連瀑棍	ⒷⒷ
ネンシコン 捻刺棍	⇦Ⓑ
センヘキショウ 旋霹蹴	⇨➡Ⓚ
ホウメイ 鳳鳴	Ⓐ＋Ⓑ
ヨウツイコン 陽墜棍	⇧Ⓑ
フウガイ 封剴	⇩⬂⇨Ⓚ
ゲンエン 玄淵	⬇（⬆）方向走り中ⒶⒶ
テンハ 天覇	⬇（⬆）方向走り中Ⓑ

みんなまとめてかかってこい！

悶絶必至のイチオシゲーム！

シャンファ





8WAY-RUNの走りから出す乃遊刺は移動しながらの攻撃。

中国剣を操るシャンファは、これといった流派には属していない我流の使い手。しかしそこから繰り出される剣撃は決してほかのキャラクターに劣っている訳ではない。

さて、剣といった武器を使っているといった点では、見た目に御剣やソフィーティアと近いような印象を受けるかもしれないが、中国剣を使った技や動きはかなり独特。中国武術特有の流れるような滑らかな動きは、ゲームでも最大限に生かされており、8WAY-RUNシステムを単なる移動手段としてだけではなく攻撃の一環として切れ目のない移動攻撃をしていける。



震歩は一定範囲内の相手をよろめかせることができる崩し技。

シャンファの特徴としてもうひとつ挙げられるのが「虚（フェイント）」を織り交ぜた各種のフェイント攻撃。

感じとしては、前作「ソウルエッジ」での李龍（リロン）を思い浮かべてもらえば分かりやすいかと思う。具体的な流れの一例としては、中段を斬りつけるように見せかけて下段を突く…などといったような、攻撃の軌道を読まれにくい変則的な攻撃がそれとなっていて、敵のガードを混乱させていくことができる。

この「虚」と「実」を織り交ぜた攻撃の使い分けと、移動攻撃をうまく組み合わせて使っていくことがシャンファにおける攻撃の軸となっていくことは間違いなさそうだ。



たとえば中段斬りのすくい上げるような切り上げ攻撃を加工すると…、



モーションの途中までは、まったく同じ技のように見えているが…、



剣を翻して、下段を突く…といったようなフェイント技に早変わり。

レイイン 麗韻	ⒶⒶ
ヨウホンザン 踊翻斬	⇦Ⓐ
キクツソウ 己屈掃	⇙Ⓐ
カリツ 華律	ⒷⒷ
シンサイガク 進彩楽	⇨➡ⒷⒷ
カイクツザン 回屈斬	⇙Ⓐ＋Ⓑ
シンホ 震歩	⇩Ⓑ＋Ⓚ
ガコウエイ 臥昂詠	しゃがみ中Ⓐ＋Ⓑ
カイシンザン 回身斬	⬇（⬆）方向走り中Ⓐ
ダイユウシ 乃遊刺	⬇（⬆）方向走り中Ⓑ

ミツルギ



流れ者の「侍」御剣平四郎。彼の剣捌きは豪快ななかにも抜群の切れ味をもつ。

さて、ソウルキャリバーでの御剣は通常の正眼の構えに加え、2つの特殊な「構え」をひっさげて帰って来た。

1つは足を大きく広げ、剣を真一文字に構えた「突き」を主体とした構えだ。ここから、直線的な攻撃である突きを繰り出すようになっている。また、リーチが長く中間距離で有利になったと思えば、連続で突きを出す連撃もある攻撃的な構えなのだ。

2つ目の構えは「居合」の構え。剣を鞘に収め、そこから素早い攻撃を繰り出すのが居合の神髄だ。居合の場合、



「突き」を主体とした構えである。「霞」。

攻撃だけではなくGボタンを押すことによって当て身のような技ももっているので、攻守ともに優れた能力をもった構えとなる。

これらの構えは、いろいろな攻撃から派生できるようになっているので、さまざまな攻撃連携を組み合わせることができる。例えば、通常技から居合の構えに移行したり、攻撃したあと再度突きの構えに変更したりと、3つのことなった攻撃を次々出すことができるのだ。

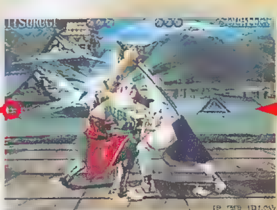
鉄砲の存在により、剣の道に危機を感じた御剣が、剣の道を極め、より強くなって帰ってきたという印象が強く感じられる。



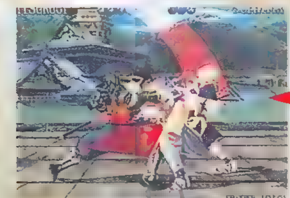
もう一つの構えが「居合」。それぞれ構えから独特の技を出す。



居合の状態から、Gボタンを押すと、刀でガードし、



相手の攻撃が刀にヒットすることによって、



ガード後、自動的に攻撃へと変化させる技となる。

ニエハライ 贄払	⇦Ⓐ
アマカグラ 天神楽	⇨➡ⒷⒷ
イナホガリ 稲穂狩	⇩ⓀⒷ
サシフミイワトワリ 差踏岩戸割	⇩⇘⇨Ⓑ
カスミ 霞（特殊構え）	⇨Ⓐ＋Ⓑ
リクドウノサマキ 六道ノ裁	霞中Ⓑ
イアイ 居合（特殊構え）	⇦Ⓐ＋Ⓑ
ハライヒヅツ 払火筒	居合中Ⓐ＋Ⓑ
イロリボエ 炉吠	⬇（⬆）方向走り中Ⓑ
ヒザガネ 膝鐘	⬆（⬇）方向走り中Ⓚ

タキ



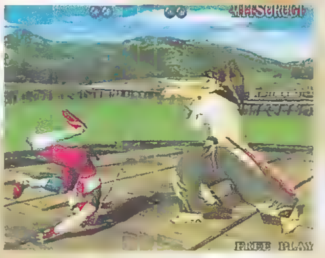
タキの武器は両方とも短刀なので、素早く動ける半面射程が非常に短い。が、キャリバーには8WAY-RUNという非常に心強いシステムがあるので、縦斬りを避けつつ一気に間合いを詰めるという動作はそんなに難しくない。動くときはつねに走っているぐらいの心構えでいよう。

移動に関しては、「走り」以外に「転がり」や「宙返り」もある。移動スピードはダッシュの比ではないので、使いこなせれば1発もガードすることなく避けきることすらできるかもしれない。

うまく接近できたら、いよいよタキの本領発揮。忍者なだけあって、技の回転がとにかく早い。2~3発のコンビネーションから強力な択一攻撃を仕掛けられる「宿（構え）」へ派生させることもできるので、これらの連続攻撃で体力を削っていこう。

接近戦用でおもしろいのが、足元に爆発物（？）をぶつける技。密着状態でないと当たらないものの下段判定になっていて、ヒットすれば相手を高く浮かせることができる。中段でも相手を浮かせる攻撃がいくつかあるので、相手にとっては近寄られるだけで大きなプレッシャーになるだろう。


走るスピードが早いので、ちょっとした隙でも一気に接近できる。


走りを警戒して横斬りを出す相手に効果絶大。


B→Aなどで動きを止めつつ「宿」に派生し、


高威力もしくはガード崩し能力の高い技を仕掛けてみる。


期待の新技。出るのは若干遅いけどね。

断変（タチカワリ）	Ⓐ Ⓐ Ⓑ
忍蔦（シノビツタ）	⇙ Ⓐ
影十字（カケジュウジ）	Ⓑ Ⓐ Ⓐ
鉄砲駆（テッポウガケ）	⇨➡ Ⓑ
笹火宙（ササヒカエリ）	Ⓐ ＋ Ⓑ
乱影狩（ランエイガリ）	立ち途中 Ⓐ Ⓐ Ⓐ
宿（特殊構え）（ヤトリ）	⇩⇙⇦
荒神宿（アラカミヤドリ）	宿中 Ⓐ ＋ Ⓑ
眩刃（クラミバ）	⬇（⬆）方向走り中Ⓐ
巻雲墜（カンウンツイ）	⬇（⬆）方向走り中Ⓚ

ナイトメア

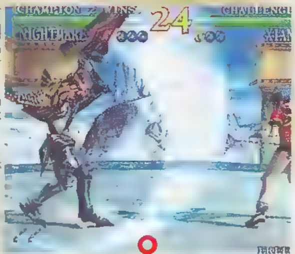


ナイトメアは、巨大な邪剣・ソウルエッジを振るうため、攻撃時のリーチがかなり長いキャラだ。また見た目どおりに重い攻撃が多く、破壊力が凄まじい。

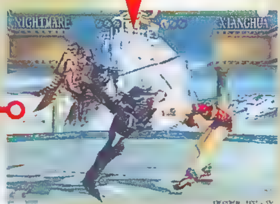
だが、これだけならかなり強力そうなキャラなのだが、ソウルキャリバーには8WAY-RUNがあるため、リーチと威力のある技ばかりを使おうとしてもなかなか当たらない。そうした技は大振りなものが多いからだ。加えていえば、巨大な剣による大振りな攻撃を得意としている半面、素早く小回りの利く攻撃が少なく、接近戦になると苦しい展開に陥る可能性が高い。

こうした「重量級」特有の弱点を克服するため、ナイトメアは基本スタイルを除き、3つの構えを修得している。脇へ回り込みながら上段に構えるものや、低い姿勢で構えて足下を攻撃するものなど、特徴的なものばかりだ。使い分けることができれば、さまざまな状況に対応することが可能だろう。

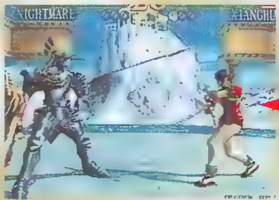
さらに、これらの構えと構えの間を、特殊な操作をすることによって、スムーズに切り替えることができる。構え→構えの直接切り替えはもちろんのこと、構え後に出した技を「加工」することで、構え→攻撃→攻撃キャンセル→構えといった連携を自由につくれるのだ。これこそがナイトメアの「肝」であろう。


前斜め下Bの斬り上げをホールド（ボタン押し続け）して…


モーション後半を変化させてチーフホールドへ。


間をつなぐために1発出の早い小技できざんだりして…


間合いをとったらすかさずチーフホールドからの横斬り！


さらに横斬りをホールドしてデキスターホールド（逆構え）に。

スラッシュクロス	Ⓐ Ⓐ Ⓑ
ダブルグラウンダー	Ⓐ ⇩ Ⓐ Ⓐ
シャドウスライサー	⇗ Ⓐ
ルークスプリッター	⇨➡ Ⓑ
クイックスピンスラッシュ～デキスター・ホールド（逆構え）	⇨ Ⓐ
ソードバスター～ベース・ホールド（下段構え）	Ⓑ
チーフホールド（上段構え）	Ⓑ ＋ Ⓚ
テラーベルフリー	チーフ・ホールド中Ⓚ Ⓚ
ワイルドスラッシュ	⬇（⬆）方向走り中Ⓐ
ショルダーチャージ	⬆（⬇）方向走り中Ⓚ

みんなまとめてかかってこい！

闘絶必至のイチオシゲーム！

マキシ



これより間合いが離れると持ち味を生かせなくなってしまう。



最初にマキシを動かして感じる印象は、良くも悪くも「鉄拳3のエディ・ゴルドみたい」。あまりに多彩なコンビネーションを誇るがゆえに、適当にレバーとボタンをガチャガチャやっていても、非常にそれっぽい動きになってしまう。逆に、本気でマキシを理解しようとするのであれば、ほかのキャラの何倍もの努力をする必要があるだろう。それほど「先の見えない」キャラだ。

おおまかな方針としては、やはりヌンチャクの機動性を生かすため、中～近距離の間合いを保ちたい。この距離でどう攻めるかは、はっきり言って現段階では予測すらできないのだが、まずは「攻めるタイミングを見切る」ことに慣れておこう。

試合の流れが見えてきたら、いよいよ本格的にラッシュを研究してみよう。マキシの技は、「コンパクトな連携用」のものと「トリッキーな奇襲用」のものとに大別して考えることができる。まずは連携のループを1つつくり、そこから派生する奇襲を用意。その動きになれてきたら、こんどは別の連携ループ＆奇襲ポイントをつくり、それら2つのグループの接点を行ったり来たりできるように練習する…というイメージで考えてみよう。



中・下段の技でも振りがコンパクトなので走られても対処しやすい。



より中の技から浮かせられるうえに、そのまま構えを変えることもできる。



右のよりも長めにレバーを入れてからボタンを押すと、全く違う技になる。



構えからの技はトリッキーなものが多い。

ナガレニシキオトコウチ 流れ錦漢打ち	Ⓐ Ⓐ Ⓑ
カイヨウ・オトコダマシイ 開陽・漢魂	⇨ Ⓑ ⇦
ミダレゲイハ 乱れ鯨波	Ⓑ Ⓐ Ⓚ
ナガレウズクロバw 流れ渦黒南風	⇦ Ⓑ Ⓑ Ⓐ
ツナギコウバン 繋ぎ絞盤	Ⓚ Ⓑ Ⓐ
カイヨウ・ツナギリュウガク 開陽・繋ぎ龍顎	Ⓐ + Ⓑ
オイカイゲツ 追い海月	⬂ Ⓐ + Ⓚ
チャンシキカイ・ツルシレツビ 張式改・吊し裂尾	⇩⬂⇨ Ⓚ
ヤコウチュウ 夜光虫	⬇（⬆）方向走り中Ⓐ
カイゲツ 海月	⬇（⬆）方向走り中Ⓚ

ソフィーティア



小振りショートソードにスモールシールドといった、独特の装備を持つソフィーティア。聖アテナの軽装戦士である。

ソフィーティアの特徴といえば、ほかのキャラにはない楯の使用だろう。楯は基本的に防御に使うものだが、ソフィーティアの場合、攻撃に使用することも多い。

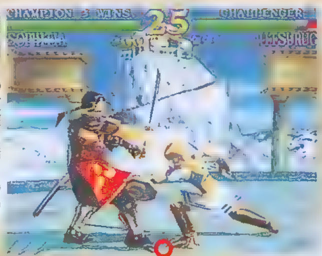
楯での攻撃はリーチこそないが、相手の攻撃とぶつかった場合には弾き返せることもあるようだ。楯を使った攻撃は、まさに攻防一体という言葉が相応しい。

この特徴を生かし楯攻撃から派生する連携を中心に攻めていけば、相手の攻撃の中を掻い潜って行くことも可能なはずである。

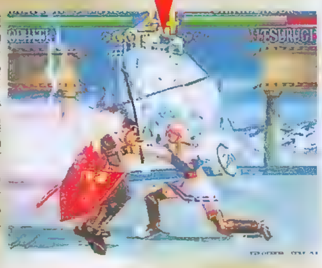
楯から派生する攻撃は非常に豊富なので、注目すべき特徴であろう。

ほかの特徴としては、軽装ゆえの身軽な攻撃の数々だ。特にダッシュ、8WAY-RUN、ソフィーティア独自のステップからの攻撃は豊富で、特殊なものが多い。使い勝手もいいので、使用頻度はほかのキャラ以上に高くなるだろう。

全体的にリーチが短めなので、機動力を駆使して相手に近づき、楯を使った技で相手の攻撃を受けとめつつ攻撃。これが理想の形となりそうなキャラである。



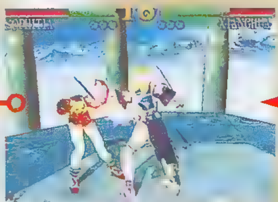
楯で相手の攻撃を潰しつつ…



強力な突きで追い打ちをかけるといった連携もできそうだぞ。



ソフィーティア一番の注目コンビネーションは、楯攻撃から…



2段目も楯攻撃。どんな攻撃でも掻い潜れそうだぞ。



そして、最後はアセンションシュートで相手を高く浮かすのだ！

スライドフロー	Ⓐ Ⓐ
カタルシスシャワー	⇦ Ⓐ Ⓑ
エンジェルサテライト	⬀ Ⓐ Ⓐ
ガーディアンストライク	⇩ Ⓑ Ⓑ
エンジェルサマー	⇧ Ⓚ Ⓚ
エンジェルストライク	⇩⬂⇨ Ⓑ
ヘヴンズジャッジメント	⇩⬂⇨ Ⓑ Ⓐ Ⓐ Ⓚ
ヘヴンズゲート	⇦⬅ Ⓑ Ⓐ
サイレントストリーム	⬉（⬊）方向走り中Ⓐ Ⓐ
アセンションシュート	⬉（⬋）方向走り中Ⓑ



ソウルキャリバー

アスタロス

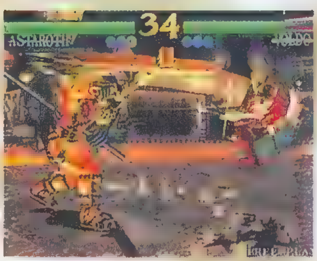


全キャラ中でも最長クラスとなるリーチ、そして圧倒的な破壊力。アスタロスの特徴といわれれば、この2つが真っ先に思いつく。

全体的に大振りな技が目立つため、技のスキが気になるところだが、ガードすらをもはじき飛ばすほどのパワーがそれを十分に補っている。技をガードされて反撃をくらうことが少ないばかりか、ガードさせるだけでも、相手にとってはかなりのプレッシャーになるはずだ。数多くの斧技の中には、引っかけて相手を引き寄せたり、振り回したりといった技もあり、このあたりも非常に興味深い。

中でも注目したいのは、ボタンを長めに押す「ホールド」。アスタロスの場合これによって一部の技がガード不能技になりガードを固める相手に大ダメージを与えることができる。中にはアッパー系の浮かし技などもあり、これらをうまく絡めることで幅広い攻めを展開できるだろう。

このような遠距離での強さに対し、やはり接近されたときは少々苦しい。発生の早い技が乏しく、一方的に攻められることになりかねない。8WAY-RUNやガードインパクトといったソウルキャリバーならではのシステムで、どれだけ相手の攻撃をさばいていけるかが最大のポイントとなることは間違いない。



リーチが長く、力強い攻撃が最大の特徴。攻撃範囲も広い。



スキの大きさもガードをもはじき飛ばすパワーが補っている。



たぐり寄せ、相手の背後をつく。このあとの状況も興味深い。



アスタロスはこんな斧の使い方もできる。相手を引っかけて…、



一部の技は、ボタンを押し続ける「ホールド」でガード不能技に、

テュダ・シュ・ムクスーザ	ⒶⒶ
メリアクスーザ	⇗Ⓐ
テュダ・クメルシア	⇨ⒶⒷ
イル・イルクシア	ⒷⒷ
テュダ・ディ・フィラリオ	⇩Ⓑ
ヴィサリオン	⇨➡Ⓑ
シュ・ムクスサリオ	Ⓐ＋Ⓑ
エル・リアスハーザ	⇩⇙⇦Ⓐ 連打
ムズルスーザ	⬇（⬆）方向走り中Ⓐ
ムズルヴィシア	⬇（⬆）方向走り中Ⓑ

ヴォルド



盲目にして永遠の守人であるヴォルドが使うのは、カタールと呼ばれるあまり見慣れたことのない特殊な武器。一見すると攻撃のリーチはかなり短そうだが、使い手であるヴォルドの長身から繰り出されるため、予想に反してリーチはかなり長い部類に入る。

使っている武器が特殊なら、そこからの攻撃もまた、かなり特殊。怪しげな我流の体術から繰り出される攻撃は、全キャラ中でもっとも変則的かつ予測不能な技が多い。中でも、前作にも見られた相手に背中を向けた状態や、今作から新たに追加となった、セットラック〜ジ・ラックと呼ばれる、ブリッジのような特殊構えから出していける専用技の数々は必見。一部のキャラクターと同じように様々な技からこれらの特殊構えへと移行していくことが可能にもなっているようだ。

また、これ以外にも相手の攻撃を避ける怪しげな体術を数多く体得していて、ダメージを受けつつ、相手の攻撃を蛇のようにすり抜ける技から、低い姿勢で相手へと接近していき、飛びついて噛みつく（?）投げ技…などといった、かなりきわどい技も多い。

おそらく、ゲーム中でもっとも怪しい動きと技を駆使して闘っていけるヴォルド。まさしく、ソウルキャリバーにおけるキワモノだと呼べる



一見すると当て身のような感じで、相手の攻撃をすり抜ける。



低い姿勢で相手に近寄ってから飛びつく特殊な投げ技もある。

ミュートスラッシュ	ⒶⒷⒶ
ブラインドクロー	⇦Ⓐ
デモンエルボー	⇨➡Ⓑ
アルタースティンガー	⇗ⒷⓀⓀ
ブレイングキャンサー	⇩Ⓐ＋Ⓑ
セットラック〜ジ・ラック（特殊構え）	⇩Ⓐ＋Ⓚ
マカブールステッチ	背中を向けて⇨➡Ⓑ
マカブールギムレット	背中を向けて⇦ⒷⒷ
ミュートインブレイス	⬉（⬋）方向走り中Ⓐ
バッフォーネアート	⬇（⬆）方向走り中Ⓑ



さらに専用技…といった要な構えを経由した連係を作っていける。



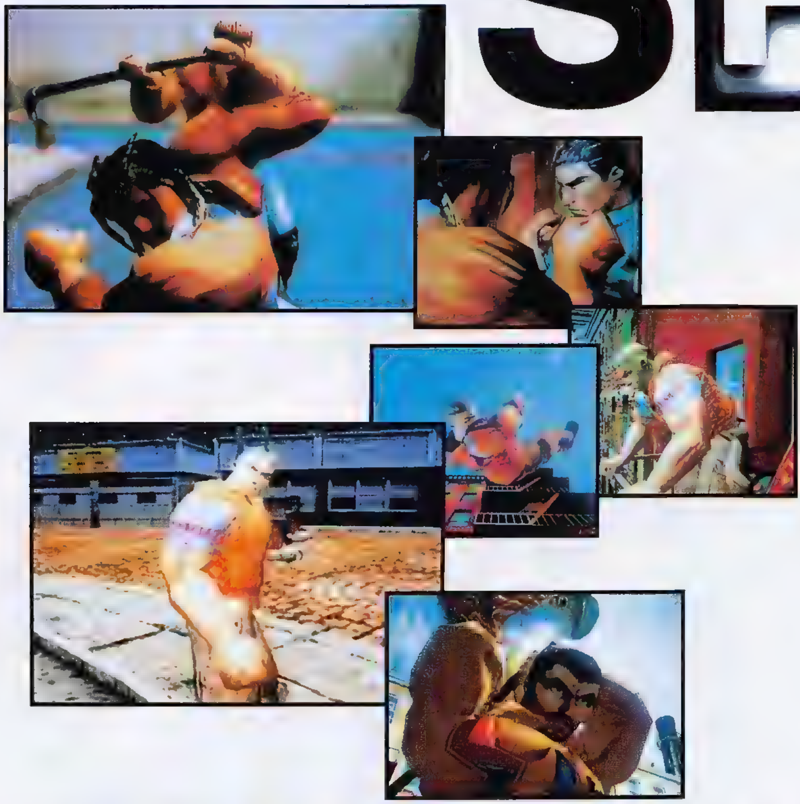
そこからセットラック〜ジ・ラックでブリッジを取っておいて…、



今回は技を加工して、相手を攻撃すると同時に背中を向けておき…、

その可能性はまったくの未知数!!

SPIKE™





まったく新しい「多人数通信アクションゲーム」。このゲームに、キミはなにかを感じずにはいられない!!

担当：スー・パイ・ク

©SEGA 1998

多人数通信アクション

最近パソコンゲームで流行っている、多人数通信ゲーム。いま主流なのは、同じフィールド内で、多数のプレイヤーが目的を一つに、協力して敵を倒していくRPGなどだ。

それをアクションゲームにしてしまったのが、この「SPIKE」。同じ空間の中を、違う視点で、各プレイヤーがフィールド内を進んでいく、多人数通信格闘アクション。

今までにリリースされた「協力プレイが可能なアクションゲーム」とは、まったく違うプレイができそうだ。

どんなゲームなのか!?

上の連続写真を見てほしい。これは、SPIKEで可能な一連の動作なのだ。1人のプレイヤーがピンチなら、もう1人のプレイヤーが別の位置からサポートしたり、また他のプレイヤーが、別働隊として先に進んだりもできそうだ。作戦だけでなく、アクション的な所に目をやると、敵を強力な技でブッ飛ばしり、敵を投げ回して、周囲の敵を巻き込んだりもできる。

エスカレーターを駆け上りながら敵を倒す、なんて新しいアクションもみられるし、協力プレイを生かして、合体技のような空中コンボをキメている場面も見られる。

各プレイヤーキャラの固有技も、かなりボリュームがあり、次から次に別の技を繰り出す。格闘アクションゲームとしてもとても面白そうだ。



エスカレーターを駆け上りながら、敵を次々に倒していく!!



キャッチボールのように浮かせて空中コンボをキメる!!

まさに無限大。想像不可能!!

いろいろと、SPIKEについて語ってきたが、これらは、あくまで想像に過ぎない。まだまだ未知の要素もあるだろうし、見ても分からない場面もある。しかし、見たからといって、そんな容易に想像できるゲームであってほしくない。ミンナも「SPIKE」を期待して待っていてくれ!!



プレイヤーを、取り囲む敵が一斉にブッ飛ぶ。緊急回避技か!?



COMING SOON!

情報満載!!

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE



車のデータを細かく紹介！ドリフトの基本。基本が大切な初級コースを完全攻略!!

より速いコーナーリングを求めて

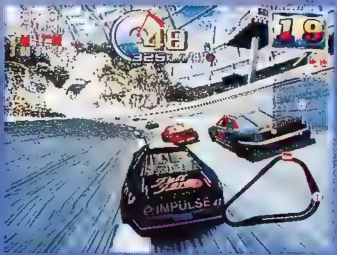
Rを克服

～G(重力)と闘う～

なぜ車は曲がるのか？ドリフト走行の必要性はどこにある!?　担当：北海道が恋しいぜ…キャサ夫

いよいよアーケードで稼働し始めたデイトナ2ーどうですか?とりあえず画面はもの凄い綺麗でしょ。そりゃモデル3ですもん！しかもセガ独自のスピード感もちゃんと生かされていて、迫力満点のドライビングを体験できてしまう。ここがいいよねセガは。

まあ、今はまだ1プレイの料金がちょっと割高だけど、もうちょっと待っててごらん。攻略のほうもちゃんとお手ごろ価格タイミングに合わせて掲載していくぜ！まずは今回の基礎知識を頭に叩き込め！



最高16人の通信対戦が可能だって知ってた?迫力あるぞ～。

タイムを狙った走りとは?

専門用語でスローインファーストアウトという言葉がある。これはコース幅を目一杯使った走り…最大Rから直線にかけて立ち上がりを重視するアウトインアウトってやつ。ドリフトを使用したとしても、やはりこのライン取りが理想のものとなるのは言うまでもない。スピードを限界まで生かし、ぎりぎりで曲がるのだから…。

だけどデイトナ2は夢のライン取り「アウト↓イン↓イン」がデキルーなぜならそれは〝ゲーム〟だからーってな感じかな…。

単純に考えて同じスピードの車がカーブを曲がるときに、アウトを抜ける場合とインを抜ける場合とでは、それはもちろんインを抜けるほうが「距離が短い」という単純な理由から速いと分かる。それを可能にするのがデイトナのドリフトってワケだ。

実際にできないドライブテクニック…。これがなぜデイトナだと可能になるのか？理論と実践でそれを検証しよう。

アウト◀



進入速度は315キロ。ギア減速は瞬時の出来事でインに寄る。

イン◀



速度を落とさない限界のドリフトだ！

アウト◀



立ち上がりを重視すると最後はアウトラインへ…。ま、これも速いけど…。

アウト◀



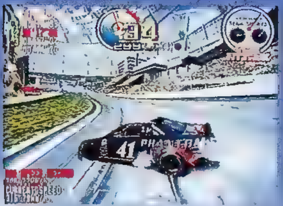
進入タイミングは同じ。が、若干進入角度が深いか…。

イン◀



上に比べ若干角度が深い。ここでちょっとした切っ掛け（ハンドルを一瞬切る）で…。

イン◀



さらにインをキープすることが可能！若干速度は遅いが、タイム的には速い！

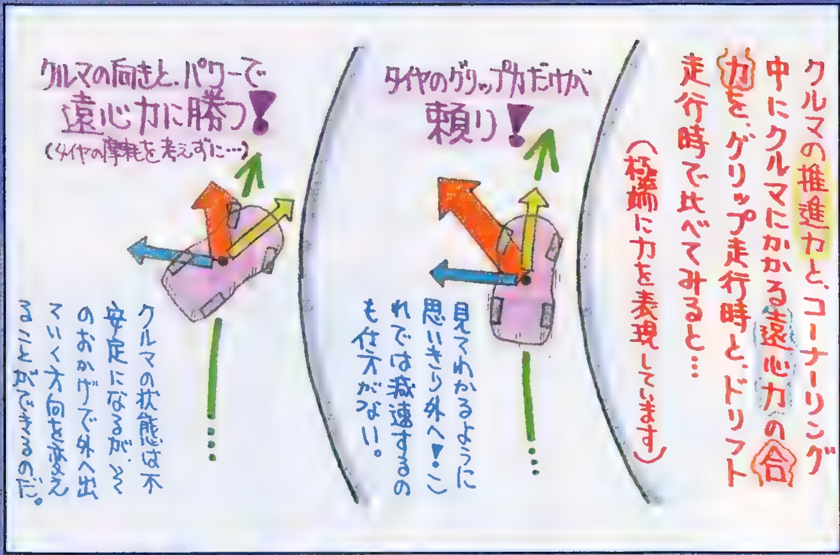
お勉強の時間です
ドリフトは理論から…

ドリフトとは左の図の通り車の向きそのものを変えてやることをいう。それによって力のベクトルをより効率良くカーブに合わせることができるというのが分かると思う。

しかし、それはライン的に考えるとカーブの頂点＝クリッピングポイント直後までの話で、その後も車の角度が同じであれば同様の弧を描き、アウト側に膨らんでいく。

しかしながらデイトナ2ではドリフト中でもハンドルを切ってやればベクトルの向きを変えることが可能なのだ。これでクリッピングポイントを越えたとしても、膨らむことなくインをキープすることができるようになる。

さらにこのゲームでは、ドリフト中でもカウンターステアで加速するため、限界さえ越えなければ理論上アウト→イン→インが最速となるのだ。



身体で覚えろ！
ドリフト実践編

ドリフトさせる方法は簡単。ブレーキまたはギアで減速させ、ハンドルを曲げたい方向にきってやる。これは車にかかっている荷重を減速させることによって移動させることができ、その荷重がどの程度移動するかで車の角度も変わってくる。

要はカーブの限界で曲がれる速度まで減速させ、角度を変えてやる。そのときの減速の仕方がドリフトの切っ掛けとなっているワケだな。

デイトナ2での主なドリフトのやり方は4速から2速へシフトダウンで減速。このときの注意は、ハンドル操作はあくまでも「ソフトタッチ！」急ハンドルは禁物ということ。コーナーによっては直線距離が足りないために急ハンドルでドリフト開始…というのもあるし、やはりタイムを狙うならば直前までアクセルベタ踏み＆フルブレーキ。これが理想になる。が、このレベルにたどり着くまではかなりの時間と練習量が必要とされる。だからまずは車の挙動を身体で覚えることが大切なのだ。

ハンドルを多少切ってやり、今までの説明通りの行動を行えば車はどんどん深い角度を向いていく。これでステップ1は完璧。ステップ2はその後の制御。これが大切。

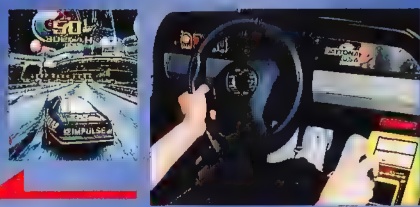
その状態で放って置けば荷重は遠心力にまかされ、スピンしてしまうので、遠心力に抵抗する力が必要になる。それがカウンターステア（逆ハンドル）だ。

このハンドル捌きがまた絶妙を要するわけだが「カウンターをあてる」という事柄だけで言えば、車を立て直すという意味になる。しかし、インコースをキープするにはある程度そのままの状態（角度）を維持しなくてはいけなくなる。だから車を立て直す場面がくるまでは、ハンドルはニュートラルの状態にする。これで車の挙動も安定し、綺麗な弧を描いて曲がれるのだ。


コーナーは速いかもしれないけど、あんた曲げ過ぎ！立て直せるの？

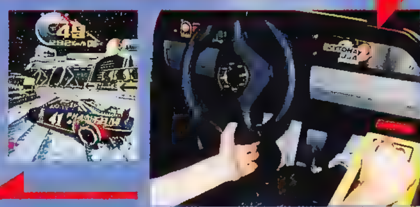

微妙な角度調整からのミスでスピン！ま、生死には関わらないけど、タイムが…。

中級〝魔の直角コーナー〟


ブレーキ＆2速で減速しハンドルを少し切る。これでドリフトの始動。


クリッピングポイントでクルマの角度をさらに深く。


3速へ入れグリップを回復！ハンドルはほぼニュートラルだ。


グリップを生かしたドリフトでインをつく！


クルマの角度を見て判断しソフトにハンドル操作。これが重要！


コーナー出口にあわせて4速入力&逆ハンドル。これで立ち直る。

エンジンの性能差はどんな感じ!?

車種別性能PART2

EASY、NORMAL、HARD各車のエンジン性能は、どうなっているのか!? 今回はエンジンの性能差に迫ってみたぞ。

担当：ズー

全車種対応!! ギア別トップスピード表

前回、全車種のおもなコーナリングの方法を紹介した。それぞれの車種に、それぞれの曲がりかたがあったワケだが、車種ごとのエンジン性能はどうだろう!?

クルマ選択画面を見る限りでは、トップスピードでしか、エンジンの差は分からない。それは4速でのハナシで、そのほかのギアには、いったいどのような差があるのかを見てみよう。

下の表を見てほしい。この表は、「各ギアの最高速度と、シフトチェンジタイミングランプの点灯回転数」の表だ。1速、2速、3速ギアのトップスピードだが、意外なことに、全車種において、まったく速度差がない。

速度もまったく同じならば、画面中央のスピードメーターの右側に表示されている、「シフトチェンジランプ」が点灯する回転数も、3車種ともにまったく同じ回転数だ。

それでは、ドコに車種ごとのエンジンの性能差が出てくるのか!? 全車種で差が生じるのは、それぞれのクルマの「トップスピード」でしかない。すなわち、3車種で生じるタイムの違いは、いかにトップスピードが、持続している時間が長いかにかかってくるし、当然、3車種ともにコーナーの曲がりかたが違うので、コーナリング中の速度にもかかってくる。

角度のキツいコーナーでは、いまのところHARDのPhantom Racingでのシフトチェンジドリフトが、かなりの速度を維持できる。

このシフトチェンジドリフトには、まだまだ可能性があり、次の加速性能にも十分関わってくるので、そのところを見てみよう。

全車種対応 各ギアの最高速度&シフトチェンジタイミング

		最高速度	シフトチェンジ
H	1速	114 km/h	7500 rpm
H	2速	204 km/h	7500 rpm
H	3速	294 km/h	7500 rpm



HARDの3速のトップスピードは、まったく同じスピードだ。



EASYのChums Gum Racingの3速の最高速度と、

加速性能差

いくら全車種の1～3rdギアのトップスピードが同じだとしても、トップスピードまでの到達時間はどうだろう。左の表は時速0km、つまり、ブレーキを踏んだ静止状態から、まずアクセルを踏んで加速する。次にシフトチェンジタイミングランプが点灯すると同時に、シフトアップをおこない、時速300kmまでに到達する時間を、ストップウォッチではかったものだ。

見た目の手作業で、完全に正確ではないが、若干HARDの加速性能が優れているのが分かるだろう。

これがどのような影響を及ぼすのかというと、先ほどトップスピードがベストタイムに与える影響を説明した。加速性能がいいということは、それだけトップスピードまでの到達時間が速いということ。到達時間が速いということは、それだけタイムの短縮に直結することになる。

この影響は直線だけでなく、コーナリングにも影響してくる。当然コーナリング後の立ち上がりにも関わってくる。しかも、このデイトナUSA2のドリフトは、うまくやれば、ドリフト中にも加速することが可能なので、そこでも加速性能が影響してくるということになる。

まだまだデータ不足であり、各コース別の視点で見て、ハッキリしたことはいえないが、今現在では、HARDのPhantom Racingが全車種中一番ベストタイムに近いだろう。ドリフト中の操作はむずかしいが、ヤリ込んで慣れてほしい。

時速300km/hに加速するまでにかかる時間

 Chums Gum Racing	14″50
 Scorpio Plasma Racing	13″33
 Phantom Racing	12″82

スタートはどうするの!?

前作デイトナUSAで、中級、上級コースのスタート時に、タコメーターの針を、約6000回転から、約7500回転にあわせることで、「ロケットスタート」が可能だった。

そこで我々、チームデイトナUSA2は、3つの方式でスタートを試してみた。

●アクセルを踏まずにスタートの合図と同時にアクセルを踏む。

●タコメーターの回転数を約7000～7500回転のイエローゾーンにあわせ、合図と同時にベタ踏み。

●最初からベタ踏み。

これらの方式で、HARDを使って、スタートから時速300kmまで加速するタイムを計測してみたところ、一番速かったのは、3番目の「ベタ踏み」だったのだ!! しかも、一番速いタイムで12秒前半が計測された。

デイトナUSA2には、どうやらロケットスタートが存在しないらしい。中級、上級スタートの際にはアクセルをベタ踏みにしておこう。



中級、上級のスタートは、このようにベタ踏みで全然OK!!

みんなまとめてかかってこい！

悶絶必至のイチオシゲーム！

●初級●

「HARD」のマシンでフルアタックだ!!

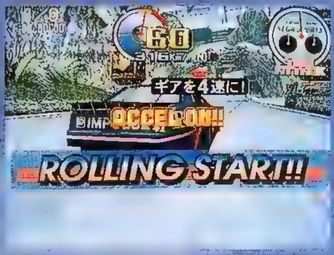


ドリフト走行をマスターするためにタイムアタックT.Aモードで走るぞ!

担当：ずるずる(爆)

いよいよコース別の攻略がスタートする！まずは初級コースからだが、まだこのゲームも出たばかりだし、300円だったりするので、1回1回のプレイを無駄にしないためにも、敵車の出ないタイムアタックモードで走ろう。

ここでしっかりドリフト走行をモノにし、実戦投入できる（レースモードで！）ようにしたい。また通信プレイのための基礎も作りたい！



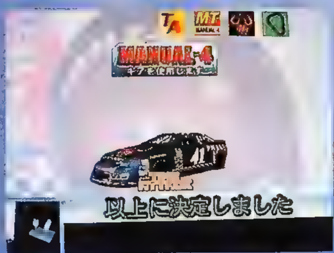
「HARD」のマシンでタイムアタック！

ゲームに慣れよう！とかいいながら選んでいくマシンはHARDだったりする！

確かにこのHARDのマシンは難しいのかもしれないが、一番ドリフトがしやすく、把握しやすいのがこのマシンなため、あえて最初から選ぶことにした。とりあえずこちらゲーメストの方針としては「HARDでうまくなっとけ」ってところです！

いずれ速さを追求するのだろうし、この「デイトナUSA2」でドリフトを楽しまないでどうするってこともあるので、苦労すると思うけど、がんばってHARDのマシンを使ってみてください。

なお今後載る中級、上級コースの攻略もその路線です！

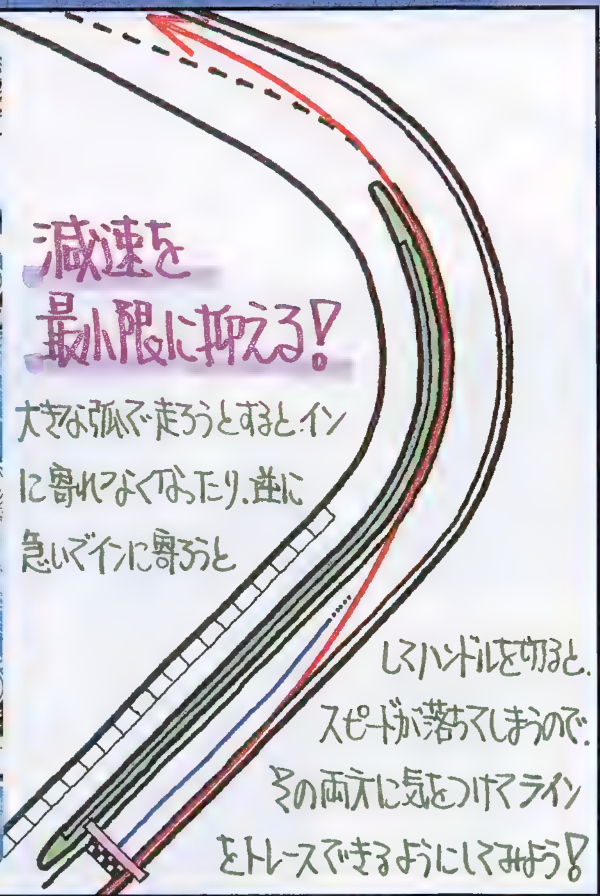


できることならHARDに早く慣れるのがベスト！これです！

で、このHARDのマシンを使い、タイムアタックモードで走る！目指すタイムは、1周目を17秒20を切り、2周目以降を16秒90を切ってトータルで2分15秒台！もちろんノーミスです。

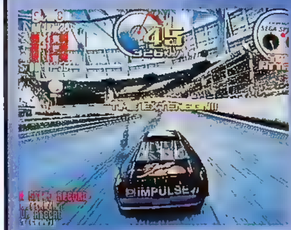
それはちょっと…という方は、1周目を17秒50台、2周目以降を17秒前半とし、2分18秒台を目標にしよう。





コース幅を使い切れ！ 第1コーナー

まずスタートからだが、もうみなさんご存じの通り、ローリングスタートなので4速へ入れ、ベタ踏みで待つのみ。しっかりハンドルを握り、フラつかないようにするぞ！


1周目も2周目も進入はほぼ同じ！

スタートしたらそのまま直進。すぐ第1コーナーへ入るので、そのインへ降りていく。ボーッとしているとバンクの坂でスピードが落ちるので気をつけること。スムーズに大きな弧を描いていくぞ！

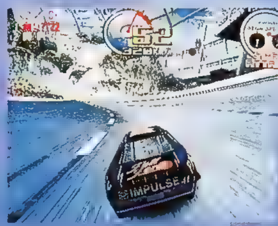
平らになっているインまで入り、スピードを殺さないために少しずつミドルへ。


しっかりインを攻めて走ること！

ここでインにへばりつくと、次の複合コーナーの入口でのライン合わせが忙しくなるので、早めにふくらんでおこう。複合コーナーへはこれ重要。

ミドルよりも少し外側へ出たところでストレートへ。

そこで複合コーナーを待つが、切り込むタイミングは、かなり早めなので注意。

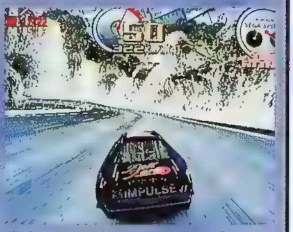

無理せずにミドルへ早めに出よう！

入り方にコツあり！第2コーナー入口

複合コーナーになっている第2コーナーへ。

まず把握してもらいたいのはそのコーナーの形。2つのコーナーがあるのがわかると思うが、その2つの曲がり具合をチェックすると、1つ目が緩く、2つ目が少しきつくなっている。

そこでラインを作っていくとどうなるかというと、やはりきつくなっている2つ目のクリッピングポイントに合わせなければならない。となると、1つ目のインを突いてしまうと…2つ目のインを突くのが難しくなる。



外寄りのミドルから入るのがコツ！

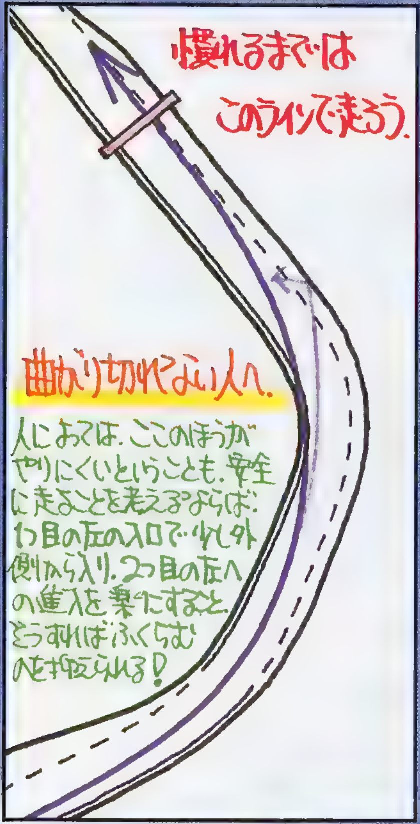
強引にハンドルを切って両方のインを突くことは可能なのだが、これをやってしまうと大きくスピードをロスしてしまう。いかに高いスピードで走り抜けるか、そしていかにインを通るか。

そこで出た答えが図にあるようなライン取りだ！

1つ目はインを空けつつ入り、2つ目のインを突き、抜けていくもの！

重要なのはその1つ目への入り方！やや外側がポイント。

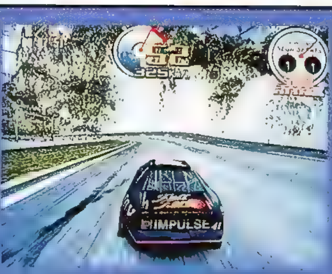






スピード[illegible] 第2コーナー出口

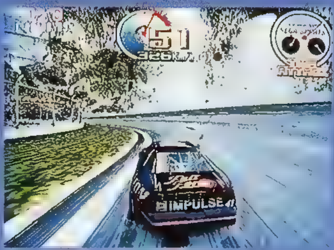
1つ目のコーナーのインを少し空けつつ入るのだが、2つ目との間にある短いストレートでは、真っすぐ走るのではなく、そのままハンドルを左に切っているので、1つの弧で2つ目のコーナーへ入っていく。



1つ目の左は少しインを空けておく。そこからが重要に！

1つ目を通過して少し走ったら一気に左へ切り込み、2つ目のインへ。ここで切り込むタイミングが遅かったり、切り込む量が少ない（目いっぱい切り込む！）とまずインには入れないので注意。

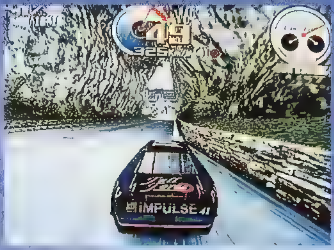
ここはかなり勇気をもって切り込まないとダメだぞ！



2つ目の左でしっかりインへ！すると通過スピードが高い！

出口ではふくらんでいくのだが、タイミングが合っていれば100%ぶつからない。

全開で走り切れるところなのだが、その出口では320km/h以上をキープさせる。最初は318km/hを目標に！



出口で膨らむが、うまい具合にスペースが！あわてるな！

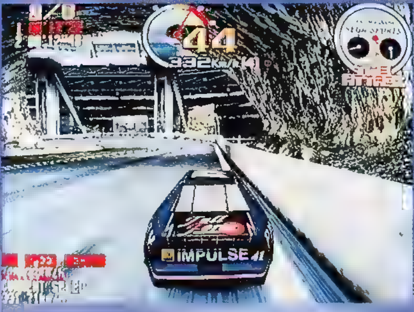
みんなまとめてかかってこい！

悶絶必至のイチオシゲーム！

ドリフトがすべて！最終コーナー

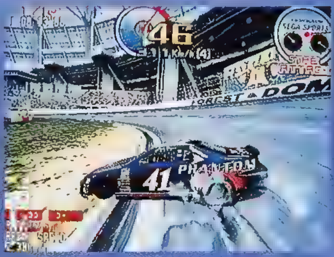
このコースで一番長いストレートが最終コーナー前にある。ここはひたすら真っすぐ走るだけなのだが、手前の複合コーナーの出口から目いっぱい右端を走るようにして、最終コーナーの進入に備える。で、一番問題になるのがこの最終コーナーへの入り方。

いつハンドルをかるかだが、それは次の写真のところ！



この欄の影のところが切り込むところ。目いっぱい外から！

影を目印にしてそこから少しハンドルを切り、と同時に4速から2速へ！するとクルマはテールをスライドさせてそれほどハンドルは切らず、2速にすることでドリフトへ！



インへ向かっていくのだ！いかに速いドリフトをここで実現させるかのカギは、ハンドルを切る量と、4速から2速にして4速に戻す量。

曲がるためにハンドルを切るのだが、その量は90度弱！その角度に一気にしてクルマの向きを素早く変え、スピンする直前の角度にまでもっていく。すると一番遠心力に耐えられる走りとなる！

4・2・4とシフトチェンジするわけだが、2速に入れている時間は、0・5秒ほど。

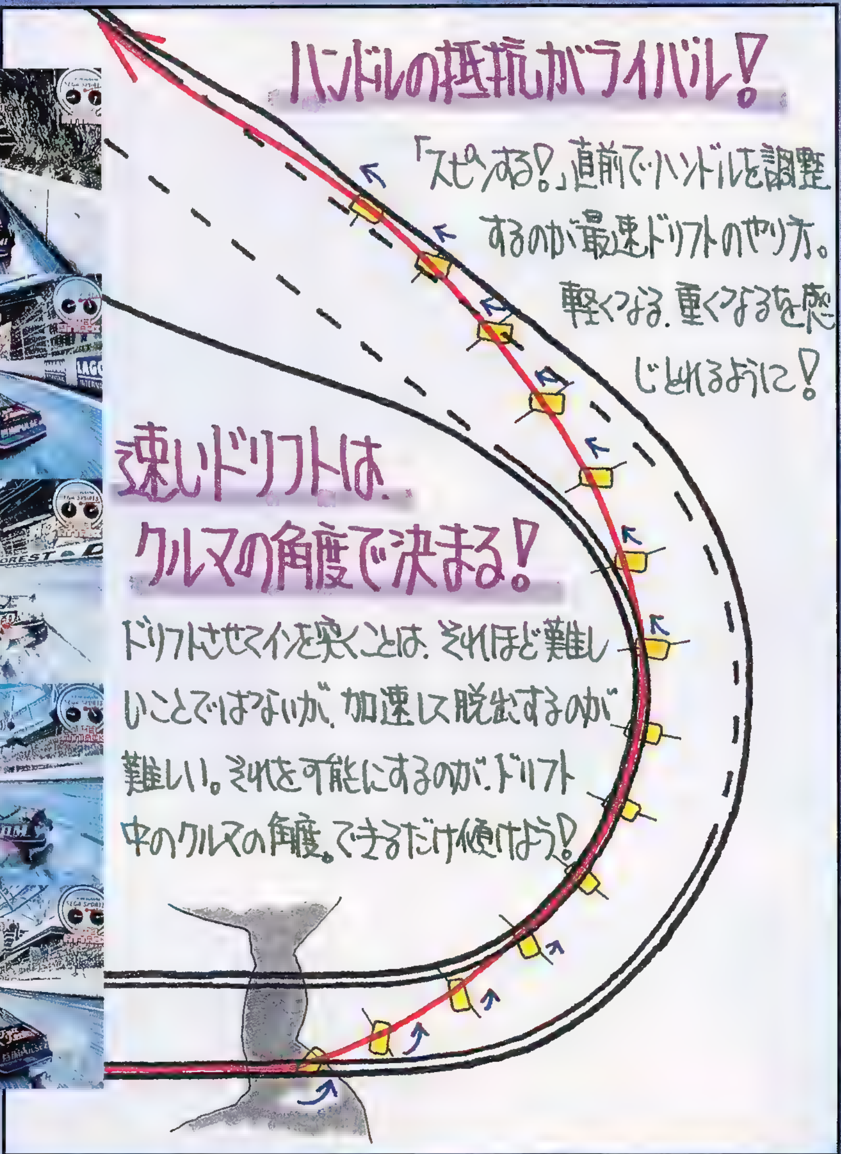
ドリフトの入り方はこんな感じ。次はいかにインに入るか。ここへ来てハンドルのコントロールが必要になる。

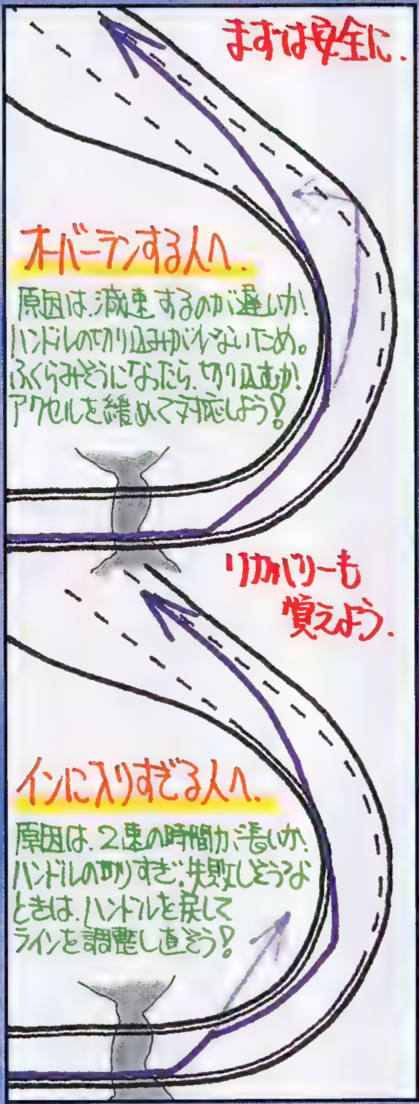
ドリフトでインに近づいていくわけだが、このとき、ド



300㎞/h以上で抜けられればOK！加速ドリフトだってできる。







ライバルは、ハンドルの反力と戦うことになる。この反力の微妙な抵抗を感じとり、滑りそうなのかどうなのかをチェックし、クルマを横にしながら抜けていく。（図参照）抵抗を感じつつ大きな弧で走り、300㎞/h以上をキープ。

理想はドリフトしながらもなお加速させること。コーナー出口で逆にハンドルを切ればいい！でもハンドルの反力を感じ取らないとダメ！

それができれば320㎞/h以上で次の周に入れるぞ！



超獣の魂を解放せよ!
YUGO
ALICE
LONG
BAKURYU
URIKO
MARVEL
STUN
JENNY
BUSUZIMA
BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2
獣化格闘 第二弾!
■異色の新キャラに加え、すべてのキャラをリニューアル!
■人間時も技のキャンセル可能で、多彩な攻防展開!
■獣化後は、攻撃力やスピードがパワーアップ!
個々の獣らしいキャラ特性に合った
豊富な技のバリエーション!
さらに新技「ビーストドライブ」導入で
より凶暴な獣人へと進化を遂げた!!
開発順調
乞うご期待!
※画面及び内容は開発中のものです。
株式会社 エイティング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-32
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
RAIZING 株式会社 ライジング
http://WWW. RAIZING. CO. JP/
©EIGHTING/RAIZING 1998 ©1998 HUDSON SOFT
ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.229
7/30 July 30 1998

7月・8月はムックの発売ラッシュ。予定のものまで入れると、ストEX2にバーチャ3tb、電車でGO!2、サイキックフォース2012、バーチャロン・オラトリオタングラム、etc…となんか凄いことになっている。
まぁ、良質のゲームがたくさん出てきてくれるのはとても嬉しいこと。
話は変わって、今回のサイキックフォース2012設定資料集はどう？是非とも感想を聞かせてほしい。今後、怪しいバカものから考えさせるまじめなものまで、いろいろな企画モノをほぼ毎号掲載する予定だ。お楽しみに。



今号のむーちゃん
（福岡県 P.N 桜河志郎さん）

☆ぐはっ！ゲー太郎のそのポーズ、もしや「T.I.M」ネタか！

掲載広告ご案内

表紙：「サイキックフォース2012」

イラスト：逢坂浩司
表紙写真：「ソウルキャリバー」

全キャラ攻略1周目完了!

FV2 FIGHTING VIPERS 2

前号と今号とでキャラクター攻略1周完了!ということでますます盛り上がりを見せるファイティングバイパーズ2、攻略スタート!

特殊ガードをマスターしよう

特殊ガード 応用編

今回は投げ抜けも兼ねたお得な入力法も紹介。

担当：がっちん

前回は、ガード&アタックでは補いきれない欠点を特殊ガードの性質を解説しつつ、簡単な使いどころを横移動主体で説明してみた。

たが、特殊ガードはすべて横移動にしようというわけではない。間に合うのであれば特殊ガード後の技を積極的に使っていくべきだし、相手のアーマーを壊せるメリットも忘れないでほしい。

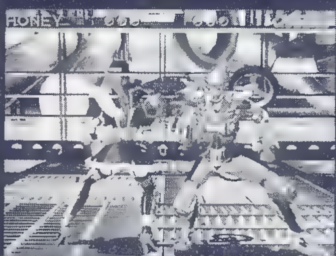
相手がガード外し技であるからこそ特殊ガード後の横移動がさらに有効になってくる。



今回も横移動中心だがお得な入力法を紹介。

投げ抜けも兼ねる

さて、その特殊ガード後の横移動入力はP+K+G・P+K+Gと行うのは前回説明した通り。じつは、この行動は投げ抜けを兼ねているというのは、一部マニアでは早くから発見されていた。



特殊ガードの入力は投げ抜けのコマンドも兼ねている。

しかも投げ抜けは飛車角抜けばかりではなく、受け付け範囲内であれば飛車角金銀……以下略（このように呼ぶかどうかは不明）といくつ入力しても有効とされるシステム。これを最大限に生かすためには、投げ抜けはすべてP+K+Gで行い、もし裏をかかれて打撃を使われた場合でも特殊ガードできるという、じつに理にかなった操作法が主流となっている。



打撃がくれば特殊ガードで反撃開始。



投げがきても投げ抜けになっているので安心。

まずは2回入力から

ではここからは、まだ特殊ガードに馴染んでいないプレイヤーに、例をあげて簡単な使い方を説明していこう。

まず、例えば相手が立ちパンチを当ててきた後に、アッパーか投げの2択を迫られたとしよう。

今までなら、アッパーと読んでガード&アタックを入力。しかし投げにこられてガックシというパターン（まあ、投げ抜けも同時に入力できるが）が少なからずあるだろう。

もちろん、この行動はやってはいけないわけではないが、そのまま特殊ガードに置き換えてみるとわかりやすい。

つまり、相手のアッパーに合わせるように特殊ガードを入力。このとき、前か後ろの相手のコマンド投げを考えての入力を基本とし、ついでに横移動も兼ねつつもうひとつのコマンドも入力してP+K+Gとしておけばいい。



自分が不利な状態になったら特殊ガード入力してみる。

ただ、注意しなければならないのは、相手がよくレバー後斜下のコマンド投げを使用してくるからといって、いきなり◇P+K+Gと入力しないこと。当たり前だが、これだと下段特殊ガードになってしまうからだ。

よって、後斜下方向の投げ抜けを特殊ガードと併用して入力したい場合は、まず、前後かニュートラルでP+K+Gを押して、それから入力することになる。



下要素方向の投げ抜けを兼ねた特殊入力は注意。

また、どうしても多くの投げ抜け入力を行いたいのであれば、気合いでたくさん入力するしかない。そこまでいくと技術うんぬんではない。
まあ、まとめると。まず初心者は特殊ガードを行うときは2回入力にすることをオススメする。このとき、相手のコマンド投げを考慮する。特殊ガードが成功すると必ず横移動するので、そのときの行動をいつも心がけておく。まずはここからスタートしてみよう。

横移動後の攻防

さてここでは、特殊ガードからの横移動をわりと狙ってできるようになってきたプレイヤー向きに話を進めてみる。もちろん、横移動された場合も考慮に入れてみよう。
まず前号では、とりあえず横移動後は横投げをオススメしてみた。確定ではないときであっても有効であることはわかってくれただろう。
ただ、相手がしっかりとしたプレイヤーであれば、やすやすと横投げさせてくれないこともあるはずだ。さらに、相手のしゃがみパンチにも特殊ガードは可能だが、相手の硬直はすぐに解けてしまう。そう、横移動＝横投げだけでは行き詰まってしまうのである。
そこで単純に打撃技を使ってみる。早い話が横移動してから仕切り直しをするわけだ。もちろん、ここで確定の打撃技を決められるのであれば理想的であるのは前号で述べた通り。ここでの有効な技は各キャラの対戦攻略を参照してくれ。
では、今度は横移動された側の対処を考えてみよう。横移動した側と横移動された側では、あきらかに横移動した側が有利。技の硬直差もあるが、横移動された側はされてから対処しなければならないので、そのぶん動きが遅くなるからだ。
そうなってくると対処できる技も限られてくる。そうそう臨機応変にはできないだろう。となると、ここでも特殊ガード入力が生きてくるのだ。もうわかるだろう。もし相手に横移動されたら、それに対応する横投げ抜けを特殊ガード入力で行えばいいのだ。


慣れてきたら横投げばかり狙わない。

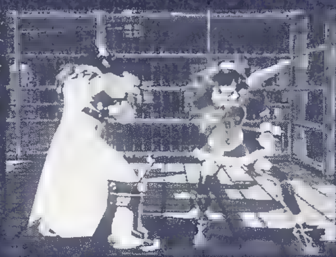

相手に横移動されたら、


横投げの抜けを入力しつつ特殊ガードで打撃に対応。


横投げ確定でも投げ抜けはできる。あきらめずに入力だ。

ケースバイケース

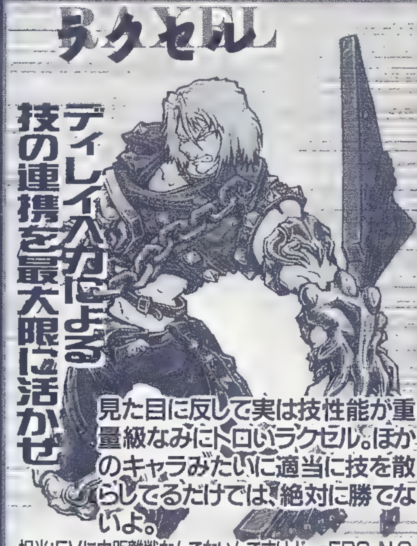
もし、ここで相手が打撃技であっても特殊ガードが機能してくれるはず。まあ、タイミングをずらされたらダメであるが、そのあたりは読み合いとなる。
とりあえず、前回と今回で特殊入力のコツを書いてきたので、じっくりと使って自分のモノにしてほしい。また、失敗したときこそ冷静になって、相手の技を見ていくこと。適当に入力してもなかなか決まってくれない。
やはり相手のアーマーを壊すメリットがあるし、何より安定している点では非常に信頼できる。うまく状況を把握して使い分けていこう。


無理矢理に特殊ガードを入力しても、


そうそううまくはいかないもの。冷静になろう。
そして、ガード&アタックも決して忘れてはならない。


場合によってはガード&アタックも使っていく。


やはりアーマー破壊は魅力的。



ラクセル

ディレイ入力による技の連携を最大限に活かせ

見た目に反して実は技性能が重量級なみにトロいラクセル。ほかのキャラみたいに適当に技を散らしてるだけでは、絶対に勝てないよ。

担当:FVに中距離戦なんてないんですけど…。FRS-N.O

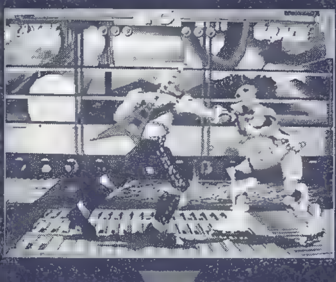
3Dの基本に立ち返った択一攻撃で地道にダメージを

FV2のラクセルの固有技は全般的に「攻撃発生が遅く、硬化も長い」というナーバスな調整が行われている。このような性能のキャラにおいて対戦で勝ちを狙うとしたら、3D格闘ゲームの基本に立ち返った2択攻撃で活路を見いだしていくしかない。

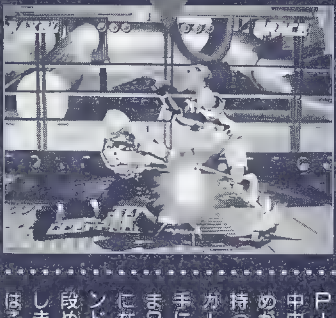
主軸となるのは⇨PPPのライトハンド。この3段は前作でも連携に有効だった攻撃で、たとえ性能が落ちていてもその最大の特性はしっかり残っている。その特性が「ディレイ」だ。ライトハンドは1～2段め、2段め～3段めのそれぞれの間でかなり長い時間のディレイ入力を受け付けるようになっている。これを最大限に生かして闘うのがFV2におけるラクセルの基本戦法である。

まず、ライトハンドは最速で繋げても連続にはならないことを覚えておこう。ノーマルヒット時は1～2段めが連携で、2～3段めが連続という性質なので、全段ヒットさせるには初段のエルボーをカウンターヒットさせる必要がある。

この性質から、2段めまでは最速（またはややディレイぎみ）で出していくのがいい。はじめはライトハンドを全段ガードさせて、相手に立ちガードを意識させるように仕向けよう。つぎに、ライトハンド2段め止めから新技のロガロアクセル（⇩⇘P+K）で強襲する。この技は下段攻撃で、ノーマルヒットでもダウンを奪うことができる。さらにロガロアクセルは出掛かりの姿勢が低くなるので、ライトハンド2発止めを見切って割り込んでこようとする相手の攻撃の下を潜って攻撃を繰り出せる。まずはライトハンド or ロガロアクセルの2択でガードを崩すことを主軸に攻めていこう。



事前にライトハンドで立ちガードさせておいて、2発止めから



下段のロガロアクセルで下段を攻める。

2択が成立したところで、徐々にほかの技を織り交ぜていく。ライトハンドでの2択のつなぎには、スカイスクリーマー（K+G）を散らしていくといい。この技もロガロアクセルほどではないが姿勢が低くなるので、立ちPなどの上段攻撃の下を潜ることができる。ヒットすれば浮かせることができるので、バックオフティッチプラス（KKK）やサマーソルトなどで追い打ちをかけよう。

アーマー破壊にはデススピンローラー

FV2では、相手を浮かせたりしても受け身があるので大した追撃は望めない。そこでラクセルの場合は、受け身から地上に着地したところを狙ってデススピンローラー（⇨K+G⇩⇘⇨K⇦⇙⇩⇘⇨K）を仕掛けて早期のアーマー破壊を狙うといい。ただし、FVでは1ラウンドに2回以上は地上の相手に対してデススピンローラーは仕掛けないほうがいい。3回目以降はデススピンスラッシュ（デススピンローラーの2段め）をガードされてしまうのだ。ある程度ライトハンドからみの中段攻撃などでアーマーの耐久値を下げてから、デススピンローラーを仕掛けるようにしよう。



相手の受け身の着地時はデススピンローラーを狙うチャンス。

起き上がりや重ねにはダブルクリムゾン・ディッグ

相手を浮かせたとしても、実戦では受け身を取ってくることをあらかじめ想定しておき、着地にはなにかしらの技を重ねるようにしておくといい。また、相手をダウンさせたときも同様に、技を重ねるのが有効だ。ラクセルの場合はこの用に供する技は、ダブルクリムゾン・ディッグ（⇩P+KP⇩P）だ。この技は中中下の3段連携技で、2段めがG&A崩しという性質を持っている。また、ヒットかガードか問わずに2段めが相手に届きさえすれば、そのまま3段めまで確定で入るようになっている。ただし1ラウンドに何回もこれをやると3段めをしゃがみガードされてしまうようになるが、実戦ではこうなる前に大抵勝負がつくので、気にしないでいいだろう。





デスクリムゾン・ディッグの2段めをガードさせれば3段めも自動的にヒット。同ラウンド内で使いすぎると下ガードできるようになるが、実戦ではその前に勝負が決まる。

基本的に相手の起き上がりにはこの2段めを重ねて3段めを必ずヒットさせていくことを狙っていく。もし相手が特殊ガードしてきた場合は弾かれてしまうが、こういうときは技を重ねるふりをしてコマンド投げを使っていくといい。投げは⇨⇩⇘⇨P+G始動の3段投げがベストだが、抜けてくる相手には⇧⇩P+Gか⇘⇨P+G、あるいは⇘⇨P+Gを使っていこう。抜ける側は⇨P+Gをもっとも警戒してくるだろう。次点で⇨P+Gあたりだが、⇨P+Gや⇨P+Gはまず抜けられることはないと思うので、実戦ではこのへんを散らして使っていけばOKだ。

使いすぎは危険？デススピンローラー

前作では初弾をガードさせたら2段目が強制ヒットになったデススピンローラー。FV2ではきっちりと初弾をガードさせても、2段目をガードされたりしゃがまれることがある。これは今作では同じ技をガードさせ続けると、ガード側の硬直が短くなるため。2回目までは大丈夫なので、コマンドミスによる1段目止まり、という失敗だけは絶対しないようにしよう。



初弾はガード外し。そのため本来は次の2段目までに復帰できずに…、

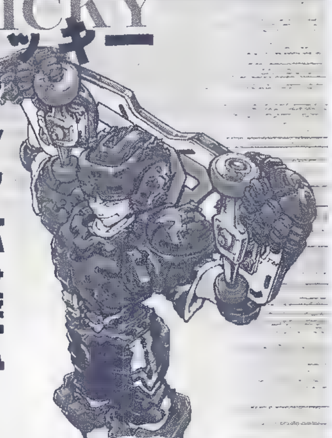


結果的に2段目がガード不能となる。しかしガード回数が多いと…、



このようにガード硬直が短くなって、しゃがむことができてしまう。

PICKY ピッキー フックが基本



中段、下段が豊富になったピッキー。相手のガードを揺さぶることが勝利へのカギだ。

担当：SHO

まずはフックから

新技のフック系のコンビネーションはFV2のピッキーにおいて、必要不可欠な技だ。

フックの特徴としては、2発目までが連続攻撃になるということ。

中段から始まるフックは、連続で最大5発までだすことができるが、2発目以降は連続攻撃にはならない。よって2発目以降の攻撃は相手のガードや、ガード&アタックのポイントとなる。しかし、フックから始まる攻撃は、幾つかのルートに分岐することができるので、豊富な攻撃バリエーションとなるのだ。

フックでスタートした連携で実戦的なものを考えていくと、まず2発目がアッパーになるフックアッパー（P+KP）。1発目のフックがヒットしたら2発目のアッパーが連続技になり、しかも相手を浮かすことができるという優れもの。

壁際でヒットさせたら空中コンボを狙って見るのもいいし、下受け身で素早く地上に降りる相手には、着地に投げを狙ってみてもいい。とにかく、自分の攻めが持続できる攻撃なので、どんどん使っていこう。



フックからの



アッパー。この2発目までは連続ヒット。

次はフック2発目の後に下段回蹴りができるツインフック・レッグスロー（P+KP+K）。中段攻撃のあとに下段攻撃というきつい攻撃連携なのだが、下段回蹴りのモーションが非常に遅いため、反応してくる相手だとガードされることもある。でも、フック2発目のあとに立ちガードやガード&アタックをしてくる相手には有効な技だ。

他に、フックからの連携を出しきるのではなく、2発目で止めてから別の技につなぐという連携も有効。

フックは2発目で止めても、最速パンチ系の技で割り込まれてしまうのだが、技が早いのでそれほど気にすることはない。

2発止めからの投げや、アッパーなどはかなり有効なので試してみてほしい。

パンチからの連携

通常パンチから始まる攻撃もかなりのバリエーションがあるため見逃せない技だ。

なかでも、ワンツーアッパー（PP⇩P）やワンツートーキック（PP⇩K）などは非常につよく、使用頻度が高い技だ。

ワンツーアッパーは、アッパーまで連続攻撃にはならないのだが、ガードされてもディレイをかけて最後のハイキックを出せば問題はない。

ディレイを使うことによって相手が警戒するので、他の技への変化がしやすいという点でも有効な連携といえる。

さらに実戦的なのが、ワンツートーキック。

この技は、最後のトーキックにキャンセルをかけることができるため、ここから他の技へと派生させやすいのだ。

最もポピュラーなのが、トーキックキャンセル投げ。他にも、トーキックキャンセルからフックアッパーなどにつなげたり、下段攻撃のテイルブレイクに波生させるのも有効な連携となる。



トーキックをキャンセル！



投げなどを狙おう。

このトーキックキャンセルを使いこなせば攻撃連携のバリエーションが一気に広がるはずだ。

ここで紹介した攻撃連携は、攻撃の起点となるものを多く取り上げてみたが、この連携の中に、下段攻撃のテイルブレイクの連携技や、コークスクリューパンチからの連携技などを組み込んで考えて見るといいだろう。

バウンドを拾う

ピッキーの技で、ボードバッシュ（PPP）という技がある。パンチ2回の後にスケボーで叩きつけるという技だが、注目したいのが3発目のボードがヒットしたときだ。

この攻撃がヒットしたとき、相手がダウン受け身を取らなければ、ラピットフック（P+KPPP）で拾うことができるのだ。

ダウン受け身を取られると拾うことはできないが、受け身のタイミングがシビアなため、十分に期待できる。

通常、ボードバッシュはヒットしにくいので、浮かせた後の空中コンボとして狙うのがポイント。

壁際でフックアッパーがヒットしたときなど狙い目で、空中コンボでボードバッシュが入れやすい。その後、ラピットフックが決まれば壁ダメージと加えて、約半分ゲージを奪うことができる連続攻撃となるのだ。

相手の空中受け身にもよるのだが、狙ってみてはどうだろうか。



このときダウン受け身を取られなければ確定。

連続コンボ



壁際でフックアッパー。



空中コンボでボードバッシュが入ったら、



フックの連打！



さらに追い打ちまで欲張ってみよう。

サンマン SANMAN

ダメージソースはダウン投げだ！



担当：アディトシ

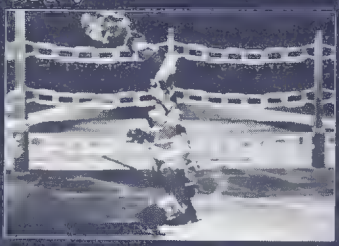
改訂！投げコンボ大会

偉そうな小見出しではありますが、要は前号のサンマンのページで誤りがあり、それを最初に訂正しておきます。

まず…。「投げコンボのフィッシュテイル・バスターが投げ抜けされにくい」というようなことを書きましたが、実際の抜けコマンドのレバー方向は⇧ではなく「左右どちらでもいい」というのが正しかったので、最も抜けられやすい投げコンボということが言えます。

次に「フィッシュ後は3択」とキャプションで記しましたが、有効フレーム内に何度もコマンドを入れ込めるので3択にはなりません。結局、投げコンボはウルトラツインキャノンしか使えないというわけですね。以上、ご迷惑をおかけしました。

せっかくのかっこいい新投げコンボがあまりにも…。



打撃の雄はディレイ…でいいのか？

これまで何度かのサンマンの記事中で「ディレイを掛け、相手が手を出さなくなってきたら投げ」というようなことを書いてきたが、割り込まれて選択肢を迫る前に潰されてしまうことが多い。それだけならまだよくて、これに複合コマンド（投げ抜け&テックガード等、いくつかのコマンドを同時に入れ込んだもの）が合わさると、ディレイ云々の前に始動さすのさえ怖くなるのは当然と言える。

よって連携技はディレイを掛けずに単発で止めるか出し切ってしまって、こちらも複合コマンドを入れておくのが堅実。硬直に打撃技を入れられてしまうのは、この場合は諦めよう。

ちなみにWアッパーで浮かせた後の空中コンボには、相手の受け身のタイミングにもよるがジャイアントスタンプがお手軽。受け身等ですかされてしまうときは、着地に選択肢を迫るのがセオリーだ。



こいつをガードすれば2択だ、と思っても



余裕の割り込み。ディレイがアクセントに成り下がった。



これで追い打ち。もちろん確定ではない。



Wアッパーで浮いた。ケツは出さずに…。

本命は打撃と投げ技の融合にあり！

てな小見出しだと、コンボ・ピストンドライバーかジェネレーション・ピストンドライバーの話だと思う人もいるが、結論から言うとこの技は全体では使えない。

と言うのも、これらは投げ技まで入って初めて効力を発揮するもので、複数でも厳しいのに一方向では確実に投げ抜けされてしまうからだ。

よって使うなら、ピストンドライバーに移行するところで打撃技との2択にするのが賢明。それも複合コマンドや反応で対処されるのなら、ダメージは求めず打撃部分だけを〝つなぎ技〟として使っていくしかない。

さて、〝本命〟と銘打ったからには重量級のサンマンなら高威力のものを求めなければならない。ディレイも通じず、高威力な投げ技が投げ抜けされてしまう現状では、行き着くはダウン投げ。

いろんな状況で確定するが、最も実戦的なのは前作からあるエルボースマッシュヒット後である。微妙な当たり方で入らないときもあるが、まず間違いなく入ると思って入力していいだろう。

そこで問題なのがどうやってエルボーをヒットさせるか。出は遅いがリーチはあるので、相手の連携の小休止に、若干距離が開いた時に割り込ませていくのがリスクも高いが狙いを定められて実戦的。もちろん相手の起き上がりや受け身をとったところ、それに技の硬直中に重ねていくのもいいが、見てテックガードされたり迎撃されたりもするので程々に。出が遅い分、相手のテックガードのタイミングがずれたところにヒットするということも考えられるが…。

次に実戦的なのが、これも前作からあるサンマンハンマー（⇧P）のヒット後。基本的な使い方は、エルボーと同じだが出るのが比較にならないぐらい早いし、ジャンプ技なので相手の下P、下段技をすかして攻撃してくれる点がすばらしい。

よって、立ちPから連携させていくと投げ技を防ごうとする相手に有効だし、割り込まれることもほとんどないと思っていいだろう。

ただし弱点もある。ガードされた後の硬化が異常に長いのだ。ヒットさせるのが絶対条件の、まさに諸刃の剣だが、それを差し引いても使う価値は十分にあるぞ。



ここで素直に投げ技にいっては投げ抜け必至。



敢えて止め、打撃で揺さぶってみるのも一つの手。



僅かの隙間を狙い定めて繰り出すのだ。



PKキャンセル。投げがくると思わせて…、



下Pを誘発。ダウン投げ確定。でもガードはされないように。

ジェーン JANE

有利な間合いで有効な技を

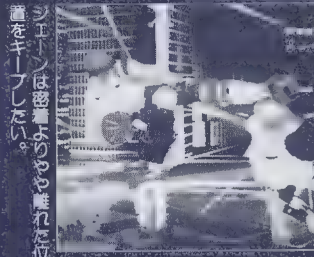


連携で相手を押さえ込みにくいので有効な技をタイミング良く使おう。

担当：がっちん

ジェーンは多彩な連携を使いつつ相手を押さえ込むキャラではない。どちらかというと単発になりがちな技を有効に使い、特殊ガードとガード&アタックでフォローしていかなければならない。

そのため、相手に密着されないようにして闘う必要があり、やや離れた中間距離をキープしたい。

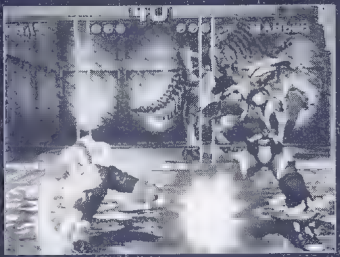


ジェーンは密着よりやや離れた位置をキープしたい。

下段を散らす

ジェーンには相手を一発でダウンさせるような強力な下段攻撃がクロールトルネードパンチしかない。よって、相手は立ちガードを主体に守ってくる可能性が高い。

ならば、投げを積極的に使っていくのが常とう手段となるが、空中コンボでのダメージがあまり期待できないFV2では逆にそれは当たり前。下段攻撃も使って相手をしゃがませるようにしてもいい。



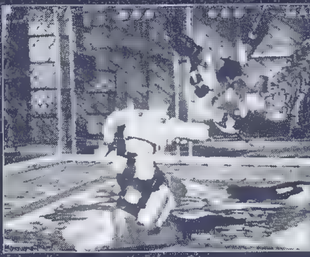
ローキック系を使う。セコイと言うなかれ。

で、下段攻撃を含むオススメの技は、ローナックルスピン（⇩PK）とダブルテイルバスター（⇩K⇩K）、それにロースピンキック（⇩K+G）となる。

これらの技で密着された相手を追い払ったり、こちらの連携のつなぎに使っていくといい。細かい使い方は後述しよう。

相手を壁ぎわへ

相手を画面端、つまり壁ぎわに追い込めると有利なのはいまさら言うまでもない。まずいち押しがスピンパワーフック（⇨KP）。中段→中段の2段技で連続攻撃という優秀な固有技。いちおうガードされると投げ確定ではあるが、やや難しいのでノーチャンスではない。まあ、投げ抜けもあるしね。



フック系で相手を壁ぎわへ追い込んでいこう。

あとは1段目カウンターヒットという条件は付くが、ボディブロー→パワーストレート（⇨PP+K+G）のまったく溜めない版が一気に相手を押し込んでくれる。もちろん、これらに加えてガード&アタックも使っていき、有利な場を確保したい。

やや相手を離したら…

では、先ほどのローナックルスピン系で相手との間合いをやや離したところで、どのような技が有効になるだろうか。やはり、ここは技の出は遅くとも強力な技を選択していきたい。

その中ではスイングアッパー（⇨PK）がいい。理由はガード&アタックをつぶすことができるからだ。また、このタイミングでの間合いでは相手のアッパーは届かない。もし相手のアッパーがスカっていればその硬直にたたき込むこともできる。



こうなれば理想的なタイミングとなる。

また、この技を何回か使っていけば相手は立ちガードに徹するか、リーチのある技で反撃してくるかのどちらかになる。その状況になったらそれに応じて、ロースピンコンボ（PP⇩K）3段目キャンセル投げやガード&アタックを狙ってもいい。

ほかにはリーチのある中段攻撃、クラウチング・ブロー（⇩P+K）で再び間合いをキープしたり、相手のガード&アタックかカウンターヒットを狙ってのパワースマッシュ（⇨⇨P）もいい。このあたりの技の選択は読みがすべてとなる。

相手の起き上がりを攻める

起き攻めに使う有効な技はどれか。もちろん、相手が使ってくる技に対応していきたい。ここは自分中心ではなく相手に合わせたほうが得策だろう。

まず、起き上がりガード&アタックに対して。ガードして投げるかそのまま投げてしまうのが一般的だが、ジェーンはそのまま当てはまる。ダブルパワースマッシュ（⇨⇨PP）は、2段目が特殊ガードされるうえ、ガードされると不利。無理につぶしていくことはないだろう。

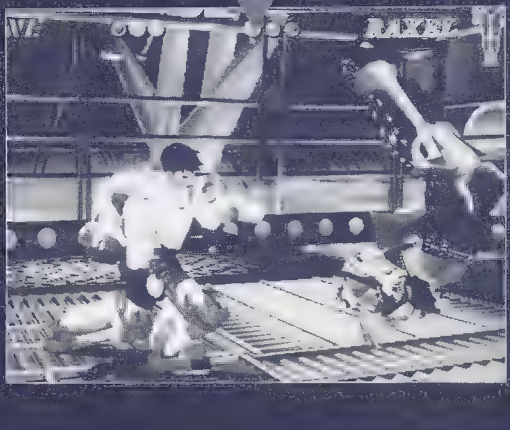
また、下段ガード&アタックに対しては、ガードして対処するよりは中段攻撃でつぶしてしまったほうがいい。オススメはダブルダウンスマッシュ（⇩PPP）で1段目がカウンターヒットならそのまま出し切ってすべてヒットさせ、相手がバウンドしていればパワーフック(PK)が入る。このとき、追い打ちなどは捨ててすぐに体勢を整えるのがコツ。また、相手に近づきすぎないようにも注意したい。

ほかには、やはりトルネードパンチ系を狙っていきたい。

トルネードパンチは、溜めているときにレバーを後ろに入力すればキャンセルすることもできるので、軸がずれたときなどは修正する。もちろん、相手を画面端に追い込んだほうが効果的だ。



相手が妙なハネ具合でバウンドしていたら…



安定してパワーフックで拾っておく。

TOKIO

格闘はリズム感が大切



フローチャートで連携を完全解説。対処法及び戦略性を説明しよう。

担当：キャサ夫

主軸武器

中段のライトニングアロー（⇨PP⇩⇨P）、下段のロースピンキック（⇩K+G）。この2つの技がトキオの売りともなる武器というのをまず認知しておこう。

いずれもダウンを奪う技で、相手の起き上がりまたは技ガード後といった二択を迫れる場面で活用されるものだ。特に下段のロースピンキックは、ヒットすると空中コンボへ移行するのでダメージ源とも言える。多用すべき技だ。

連携始動武器

中間間合いを苦手とするトキオは、極力相手に接近しなくてはいけないことが対戦の前提になる。

都合の良い間合い（近距離）まで潜り込めたら、そこからはトキオの連携スタート地点。もちろん単発のオープンアッパー（⇧P）や投げ、先ほどの主軸となる技も取り入れてやると攻撃の幅も広がり効果的。それでは連携部分となる左下の表のフローチャートを見てもらおう。

連携スタート部分にある技はツイスター（⇨⇨PK）とフリップテイル（⇨⇨K+G）の2つ。いずれの技も出し終わりで相手に背を向けるようにできている。これが連携始動技だ。

我流に「連携始動」と言ってはいるが、トキオが誇る本当の強さは“背後からの攻撃”これが神髄となると思ってもらいたい。実際、これから説明していけば、それを理解できると思うが、背後を向くことによって二択を仕掛けることが可能であり、ハイパーズならではのガード&アタック、この技ですら回避できない（出すことを拒む）状況が出てくるのだ。

フローチャートというより非常に簡単な表になっている“背向けからの選択肢”スタートとなるツイスターorフリップテイルだが、ヒット時はもちろんのことガードされたときも一応有利。ただ、その後の選択肢、または背向け時に技（背向け）そのものをかわされると動きを止められる場合が生じる。

3Dシステムを感じる二択

ツイスターorフリップテイルでの背向けは同じ状態。そこからの選択肢が3つ表記されているが、簡単に説明するとどれも相手の動きに対しての選択肢になっている。

●ターンパンチは振り向きつつのP。相手がガード&アタック（立ちorしゃがみ）を出してきてもガードが可能。パンチ自体の硬化も小さく、その流れのままでさらに連携を作っていくことができる。

●次にターンソバットだが、これは絶対にこの技と決めつけるわけではない。つまり、振り向いた状態から強い中段技を出せれば良いわけで、その中でもターンソバットがお薦めだから挙げてみた。

しゃがみガード&アタックはもちろん、しゃがみPも潰すことができる選択肢だ。ちなみに、しゃがみPに勝つのはソバットのみだ。

●フリップローカットは特殊ガード、ガード&アタックに対した選択肢の1つ。攻撃発生を考えるとレッグスクープ（⇩P）のほうが早く、ダウンも奪える。しかし“安い（ダメージが少ない）”

フリップローカットならば空中コンボに派生できるのでお薦めできる。ただ、Pにつなぐスパイラルスタート（⇩K+GP）を出し切ってしまうのはBAD。フリップローカットで止め、ターンパンチで空中の相手を拾い、コンボへつなぐのが理想だ。

重量級なんかは⇩K+GKのロースピン・ミッドを出してやるのも選択肢の1つだぞ。

とまあ、3つの選択肢を説明してみたわけだが、一番守りを考えたものはやはりターンパンチになる。ここからさらに背向けなどの行動を取っていけば、トキオの連携は永遠に続くであろう。

が、今回紹介した選択肢はあくまでもちょっとした触りでしかない…。実際に対戦で勝つには、やはりダメージ源となる空中コンボのバリエーション・確定コンボなどの知識がないと無理な話だろう。

これらの説明も時期を追って攻略していくので期待していてほしい。

背向けからの有効な選択肢

ツイスター or フリップテイル（背向け）



ターンパンチ P（振り向き）



ターンソバット ⇧K



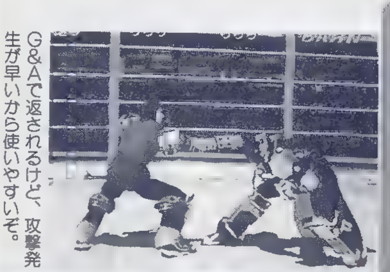
フリップローカット ⇩K+G（そのままならば更に背向け）



受け身の取れない確定コンボ

ダッシュ中に出すことができる技のランニングストレート。ヒットすれば腹を抱えて崩れ落ちるモーションに…。こんなとき、あたふたし決まりもしない技を…てなことが見られるが、わりとカッコが悪いし、もったいない。

この場面ではぜひともロースピン・ミッドを出してやろう。連続ヒットはもちろん、受け身を取ることができない確定コンボだぞ。



G&Aで返されるけど、攻撃発生が早いから使いやすいぞ。

サル防止策!?

トキオの行動だが、非常にうっとうしい技が1つある。単体としても強い技で、対戦攻略の中にも組み込む技のベリーフラップ（⇨⇩P+K+G）。目の前でこの動きをされる、またはするだけで二択攻めが発生してしまうありさま…。

性格をむき出しにしたプレイヤーはサルのようにも使ってくる。しかし、意外な対処法を発見！

それはキャラで統一されている「しゃがみ投げ」なんだが、これで投げてしまうことが可能なのだ。結局は相手がどこでその行動を取るか分からなきゃ対応することができないが、面白いのでやってみるといいぞ。

ちなみにこれはベリーフラップに限った話ではなく、そのほか特殊な動き（しゃがみ系）をするのも投げることが可能。人と違った動きをする絶好のチャンスだな！



サル防止か!?まあ、狙ってみる価値はある。

エミ EMI ハイテクパワー炸裂!!



カミセシより若いニュージェネレーション。平成の先を見据える少女の未来は明るい。

担当：借金

ハードダンクの初段である➡Pは、基本的にガードされると不利。どれくらい不利かというと、これが説明しづらい。というのも、ラウンド開始直後にいきなり➡Pを使ったときには、ガードされても1フレーム遅い程度で済むのだが、何回か技を出した後では、5or7フレーム不利。

硬直差が異なるが、➡PPが基本的に2発出しきれる技なので、あまり心配しなくても大丈夫だ。

攻めの中心はハードダンク

ハードダンクを攻めの中心に置く理由は、発生が早いことと、ねころびを使いやすいことの2点。初段の➡Pは、下Pと同じ速度で攻撃力が発生する。だから、有利なときは率先して使って構わない。

➡PPをガードされた後は最初は1フレーム不利程度。そしてエミには、ハードダンク→ねころびといった行動があるので、基本的に攻めは持続できると考えていこう。

厳密には、ハードダンクの1発目と2発目の間をG&A及びテックガードで割り込むことができてしまう。G&Aは、ねころびまで出してしまえばすかすことができ、2発目で止めていてもこちらのG&Aが間に合うので問題ない。しかし、テックガードを狙われたらこの場はあきらめよう。

攻めのパターンとしては、ハードダンクを出した後に、相手が手を出してくると思ったらねころびに移行するか再びハードダンクを出すといい。相手が出の早い立ちPなどで、攻撃を潰しにきてくれればねころびが生き、それ以外の攻撃であればハードダンクが使える。前述した通り、1フレーム不利というのは、実戦的には限りなく五分に近い。そのため、ハードダンク→ハードダンクも十分活用できる範囲にあるというわけだ。

相手がG&Aを狙う可能性を考えたなら下Pを打って様子を見るといい。続いてこれに関して解説していこう。



自分が少しでも有利だと思ったならハードダンクでの攻めが効率いい。

ねころびからの攻め

ねころびからの攻めの中心はティップタップ。ガードさせたときに最初の2回は硬直差を五分に持っていく優れ技。6回目から発生の早い立ちPで反撃ができてしまうものの気になるほど不利ではない。

ティップタップのいいところは、ねころび中にありがちな下段G&Aを潰せるだけでなく、ヒットしたときに相手を吹き飛ばし、しかもアーマーを破壊することができること。ヒットしたら走りからのファイヤーダーツ（走りK）から展開したりするといい。

中段攻撃を先に置いておかれると潰されてしまうのが、ティップタップの弱点。そこで、ねころびから待ってのハングオン（寝、相手に足向けKヒット後P＋G）も重要だ。

ティップタップをガードさせた後は、打撃ならハードダンクや下P。また、テックガードに備えたアストロフラッシュ（後述）、再びねころびといった選択肢がある。相手に合わせて比重を考えよう。

ねころびに移行するポイントは、ハードダンクの後がもっとも使いやすいが、牽制立ちPや投げを読んでいきなりねころびというのも使えるぞ。



ハングオンが有効。ガードに徹するようならティップタップだけでOK。



ハードダンク→ねころび→ティップタップは超基本。意識させれば、

ビームから始まる連続技

割り込まれないようにと、出の早い攻撃だけで連係を組み立てると、隙が無くなったようで大きな穴ができる。繰り出される攻撃が出の早いものと分かってしまえば、タイミングが一定になりテックガードの的になるからである。

テックガード対策として使えて、ダメージも期待できる攻撃はアストロフラッシュ。

テックガードを使う局面でアストロフラッシュを使ってみよう。テックガードの硬直にアストロフラッシュを決めることができる。ヒットした後は、➡Pを1発当ててK.O.パンチが連続技になる。アーマーを破壊できるK.O.パンチがつながるのが魅力だが、➡Pの後に受け身を取れてしまうデメリットも存在する。安定するなら大ダウン攻撃、狙うならこの連続技だ。なお、エミにのみつながらない。

下Pの利用価値

下Pは、立ちでもしゃがみでもガードできるというデメリットが目立つが、ガードされても3フレーム不利程度の硬直差しかなく、硬化も短い技。そのため、相手がG&Aを使う可能性がある局面では、様子を見る技として活躍する。

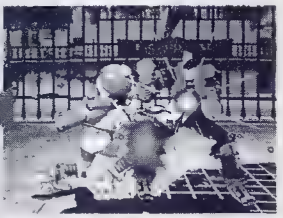
ハードダンクの後やティップタップ（寝、相手に足向けK＋G）の後など、五分に近い局面では相手の選択肢も多い。このような状況で、投げをくらうことなく、様子を見れるのが下Pというわけだ。

下Pを出したときに相手がG&Aを使った場合は、ガードが間に合うだけでなく、G&Aやテックガードを使って返すことができる。相手にG&Aを使いにくくさせるためにもG&AにG&Aを合わせる行動は混ぜておくといいだろう。ちなみにG&Aはガードした後に確定する攻撃も多いので、試合の後半はガードすることをおすすめする。

下Pをガードされたときは、やや不利のためG&Aやテックガードといった選択肢が必要。攻めるならスーパーロコモーティブ（P＋KP＋K）といった下段攻撃か、小浮かせになるスタンディングアッパー（立ち途中P）。ヒットすれば投げと打撃で有利に攻めれるので使う価値は大きい。



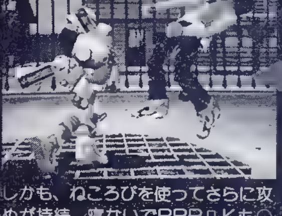
うまく光ってくれれば、返すことができる。ガードしての反撃も重要。



攻めが持続する攻撃をガードさせたが、G&Aに備えて下Pにしておく。

アーマーを破壊した後は

相手のアーマーを上下とも破壊することに成功したら、なんとクラックダウン→サンダンス（PPP↓K）が最後までつながる。そこで、アーマーを破壊した後はこのPPP↓Kをメインに組み立てる。PPP↓Kの後は、後ろ向きになるので、P＋K＋Gのねころびを1セットにする。PPP↓Kがヒットした後は相手は回復しなければいけないのでスムーズに寝れるというわけだ。そして、ねころびからは、下段蹴りを出しつつ立ち状態に戻るロイヤルアスコット（寝、相手に頭向けK）と中段のチョップリフター（寝、相手に頭向けP）を使い分けてガードを揺さぶろう。チョップリフターがヒットしたときにねころびを入力しておけば、空中の相手にティップタップを狙うこともできる。PPP↓Kだけでなく攻めが持続するから強気でいこう。



しかも、ねころびを使ってさらに攻めが持続。寝ないでPPP↓Kも○。



アーマーを上下とも破壊したら、立ちPが決まるとPPP↓Kまで確定。

『EHRGEIZ』ムック



絶賛発売中！

世界の頂点に立つための必携書。
今すぐにお買い求めを！

定価1980円＋税

世界大会まであと1カ月

GOD BLESS THE RING エアガイツ EHRGEIZ

注目の世界大会まであと1カ月と迫り、今号と次号の2回に分けて、もう1度出場キャラ（全8キャラ）の対策を復習しておきたい。

驚異現象 その① 1フレーム立ち攻撃

立ち上がり攻撃を持っているキャラが、しゃがみ状態から立ち上がり攻撃を出さずにすぐ立ち攻撃を出せるという現象。しゃがみ状態からⒼを離した瞬間の1フレームに上攻撃ボタンが押された場合のみ、いきなり立ち攻撃を出すことができる。JOなら立ち下段攻撃を出すことも可能だ。



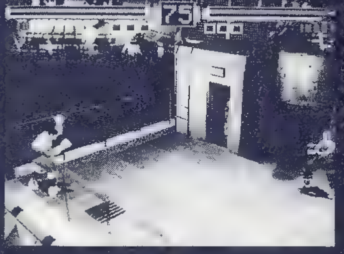
左はJOが下を、右は猪場が上を1フレーム入力。すると立ち技が出る。



Ⓖを離した瞬間の1フレームだけなので、実戦的ではないのだが…。

驚異現象 その② ホーミングボディプレス

猪場のジャンプ必殺技であるホーミングボディプレス。このホーミングボディプレスをジャンプの着地1フレーム前に入力すると、なんと地上にいるはずの猪場が、相手に向かってすごい飛距離をかっ飛んでいくボディプレスを出すことができる。







『EHRGEIZ』驚異現象

担当：借金

今回は、1フレーム（60分の1秒）限定という、謎の現象ばかりを集めてみました。

驚異現象 その③ くらいキャンセルナイフ

木箱の中に隠されたアイテムである、ナイフ、斧、ダイナマイトといった武器を持ってしまった場合は基本的にいいことがない。しかし、武器を手にした状態で、相手の攻撃をくらう瞬間の1フレームに投げる、置くといった行動が重なった場合は、攻撃をくらいながらもモーションをキャンセルして攻撃することができる。武器を持たされたときには狙ってみるのも悪くない。



どの武器でも、攻撃力が発生するフレームに入力が重なっていれば、浮く技やダウンする技でも、無視してくらいながら投げることができる。



たとえ浮かされる攻撃であっても1フレーム入力が成功すれば、

ダウンすることなく武器を投げれる。「攻めれるしとりあえず置くか」

「着地後に貴様が武器を拾うのはわかっている。ここは槍でしょう槍」

「はははっ、逃げれまい！これでもくらいな!?その構えはまさかっ…」

「こんなことになるなら最初から投げてれば良かったぜっ！くぅ～～」

世界大会まであと1カ月! ワンポイントクラッシュ

全8キャラの、対戦時の対策を練っておこう。今回は前編として、李書文と佐助の2キャラを対策!



槍が決め手!! VS 李書文

下段を執拗に攻められても、中段攻撃をくらわないようにするのが対処法のはじまりだ。

担当:N.O

特定の技には確実な反撃を

李書文の固有技は隙の大きいものが多い。仮に反撃できないものでも、ガードしたほうのキャラが先に動けるものばかりである。つまり反撃できない技でも、しっかり対応して李書文の技をガード後に押し返していけば、李書文に攻め切られることはありえない。まずはこの点を覚えよう。

李書文戦で気をつけるべき重要なことは「カウンターで技をくらわない」ということ。李書文の技は初段がカウンターヒットすると、そのまま連続でつながってしまうものがいくつか存在する（そういう技の代表に掃翼頂などがある）。もちろん李書文側の狙いはここにあり、向こうも当然これを狙ってくる。



高い攻撃力の中段攻撃をカウンターでくらうのが典型的な負けパターン。

ついつい変に技を出してしまい、カウンターで李書文の技をくらうのがありがちなのだが、なぜこういうことが起こりやすいのか考えてみよう。

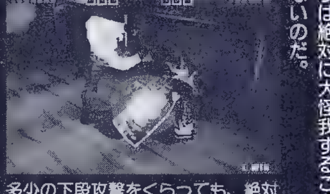
李書文の技は全般的に低い姿勢から技を繰り出してくる傾向にある。鉄山靠や転身打掌の2段目、裡門頂肘、猛虎硬爬山など、出かかりは非常に姿勢が低くなっている。このときは、上段はおろか一部の中段攻撃までかわすことができることからも、いかに特殊な姿勢になっているかが理解できるだろう。一見して出が遅いように見える李書文の技は、実際に出が遅いのは事実だ。だからといってここで手を出すと、技の下を潜られてカウンターをもらってしまうことが非常に多いのだ。

そこで、李書文戦ではわざと「下段始動のコンビネーション」で攻めるように心がけてみよう。いくら技発動時の姿勢が低いとはいっても、下段攻撃を潜ることは絶対にできない。「カウンターを取れば次が連続になる下段スタートの連携」を持っているキャラならば、それを主軸にしていくといい。これを意識するだけでも、李書文戦でカウンターをもらうケースは相当減るはずだ。

立ちガード重視!!

次に、李書文戦では、立ちガードを絶対視して闘うこと。豊富な中段攻撃を数多く持つ李書文は、その半面で下段攻撃が非常に乏しいものしかない。このことは李書文側も十分に分かっているので、まず相手の意識を下段に振っておいてから、本命の中段で攻めようとしてくることが多い。

李書文の下段攻撃で気をつけるのは、走り攻撃の滑掃腿。ダッシュからこの技で下段を強襲して、ガードを崩してから投げや浮かせ技につなぐのは李書文側の常套手段である。こういった手に乗らずに、ひたすら立ちガードを強めて中段をくらわないようにしよう。ちょっとぐらい下段をくらっても、立ちガードしている限りは絶対に大怪我することはないのだ。



多少の下段攻撃をくらっても、絶対に立ちガードメインの基本は守ろう。

残るは投げによるダメージを回避する手段となる。幸い李書文の投げは正面は通常投げとコマンド投げしかない。とくにコマンド投げは抜けポイントが遅いので、外しやすくなっている。最悪でも通常投げは捨てて、コマンド投げだけに的を絞ればかなり抜けやすくなるだろう。

最後に李書文は必殺技ゲージがなくても、ジャンプから繰り出す「天導槍」という技を制限なく出すことができる。ゲージがないからって安心してると、思わぬところから槍がすっ飛んでくることになるので気をつけよう。



連携技は歩き下がりで避けるのが基本。このとき槍には注意しよう。



比較的対策はわかりやすい VS 佐助

剣撃をバンバン使ってくる佐助には白刃取りは必須。知識＋読みでカバーだ。

担当:C・LAN

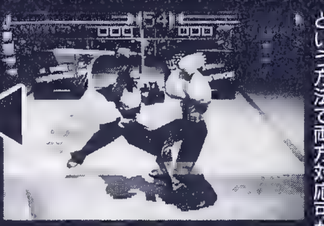
佐助の対策を語るうえで欠かせないのが「白刃取り」である。まぁ、刀技すべてに反応するのは無理にしても、佐助の技を知ることで確実に無効化できるものも少なくはない。ズラし押しでⒼ→必と押せば止められる可能性も高くなる。まずは相手を知る、そこからスタートだ。

あせらず迅速に行動「連撃斬」対策

佐助の技の中でも見逃さずに返していきたいのが上段パンチ×2→刀の連撃斬と、連撃斬をキャンセルしてのジャストフレーム技、連撃幻龍。一見二択っぽく感じるが、連撃斬のつもりで白刃取りを試みて、幻龍ならばインタラプト、という方法で両方対応可だ。



間髪入れずにレバー前＋必ボタン連打で、幻龍の場合もOK。



連撃斬？さっそく白刃取りだ。

連撃斬と連撃幻龍の間は18フレーム以上あるので、Ⓖを短く押せば両方白刃取りを試みることもできる。

また、連撃斬のつもりでⒼを押し、そのまますぐにレバー前＋必連打で連撃幻龍ならば小ジャンプで跳び越す、という芸当も可能。硬直中の佐助に背後から攻撃できる。

後方に空間がある場合は、パンチ2発を見たら無理につきあわず、歩いて下がるのが最も簡単な対処法だ。

すぐにしゃがめ!「煙幕」対策

コーナーに追いつめられたときに悩まされるのが空中飛び道具の煙幕。

だがこれには簡単な対処法がある。ただ「しゃがむ」だけでいい。煙幕が来たら「着弾のタイミングに合わせてⒼを軽く連打する」だけで無事にやり過ごせる。

ダウン状態に煙幕を重ねられたときは、無理に起きずそのまま寝ているのがいい。煙を吹いていても実は気絶していないので自由に行動できるのだ。

空中コンボ時の双弧昇→煙幕の連携は空中受け身、受け身後転で回避しよう。

明確な対処法はない?「移せ身の術」対策

佐助のゲージが満タン時にのみ使える移せ身は、こちらのあらゆる打撃を無効化し、上から斬りかかるという一種極悪な技。ラウンド開始時は当然ゲージが満タンなので、毎ラウンド1回は移せ身がくることを覚悟すべきだ。

移せ身に対する明確な対処法というのはないが、絶対にこの技をくらいたくないならば、佐助がゲージを使うまでは上段パンチなどのスキの小さい技、移せ身の対象にならない投げ技だけで攻める、という方策もある。

うまく誘えたら渾身のインタラプトで返そう（白刃取りは、有効フレームが1フレームしかないため難しい）。

移せ身はくらってもしょうがないと割り切ってしまうのも手だが、せめて気絶に持ち込まれるカウンターヒット、背後ヒットを避けるためにも、佐助のゲージが減るまでは、多段連携技は使用を控えたほうがいいだろう。

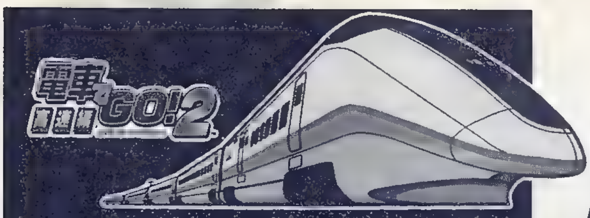
返し技をきちんと決めよう

このゲームで意外に見落とされがちなのが返し技。技の硬化中はインタラプトもできないので、反撃できるポイントはしっかり押さえておこう。

例えば走り攻撃の落鷹。中段の回転踵落としだ。スキが小さそうだが、投げ技で反撃可能。下段蹴りからの派生技、斧刃落踵転脚も同様だ。

下段足払いから両足での中段後ろ蹴りに連携する双弧陣も、リーチのある技、早い技で返せる。間合いが遠いだけで硬化は長いのだ。

端付近であれば、連面斬、兜割り、祈念斬、地閃突きなど、ダウンを奪える剣撃は、そのほとんどが、最速の起き蹴りが返し技になるのだ。



ムック絶賛発売中！
定価1280円＋税

本当にお待たせいたしました！
発売からはや3カ月。スタッフ一同がんばって、入魂の「電GO！2ムック」が完成！
全路線攻略（特急はくたか号含む）はもちろんのこと「開発者インタビュー」「ほくほく線沿線ルポ」など、企画記事も充実。欄外でも告知の通り「日本一決定戦」に臨むうえでも必携のアイテム。ぜひ１冊お買い求めを！

8月、全国大会開催決定！

電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2 ™

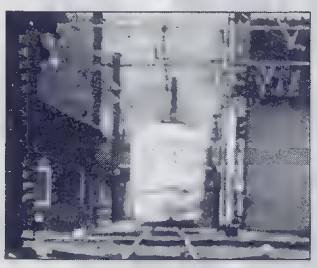
今回は特別企画として「横川駅」特集。そして、マニア待望！全路線の「0cm停車位置一覧表」を一挙掲載（ムックではカラー掲載なので、詳しく知りたい人はそっちを見てね！）。

担当：今回だけ特別　こーじ

EF63は霧の中へ

長野新幹線の開通に伴い、残念ながら廃止となった、信越本線・横川〜軽井沢間。
その主役だったのが、ボーナスステージにも登場する電気機関車「EF63」である。
碓氷峠を越えるための連結機関車として、長い間親しまれてきた「EF63」が廃止されてからはや8カ月。現在横川駅は高崎発信越本線の終点駅となっており、昔のように特急が通る区間ではなくなっている。
連結の時間を利用して登場する、名物「峠の釜飯」販売の光景も、現在は見られない。あれほどの賑わいを見せていた横川駅が嘘のように…。
そして、横川駅の主役だった「EF63」は、現在は車庫に収められている。取材した当日はあいにくの雨模様だったが、現在の「EF63」には、この雨がよく似合っていた。
区間は廃止されたが、依然バスでは軽井沢に行くことは可能だ。しかし、霧にむせぶ碓氷峠をはるかに眺めながら、「軽井沢は、近くて遠くになりにけり」
そんなことをふと思う、現在の横川駅であった。


遠くに見えるのが、かの有名な碓氷峠。


現在は区間廃止のため、車庫でひっそりと眠っている。

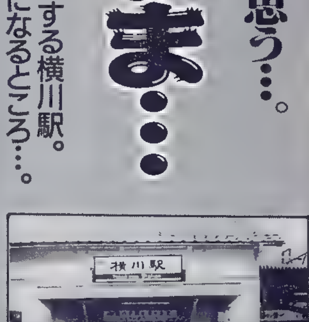


ボーナスゲーム上では未だ健在な「EF63」だが…。

特別企画

あれから8カ月。碓氷峠は何思う…。
横川駅はいま…

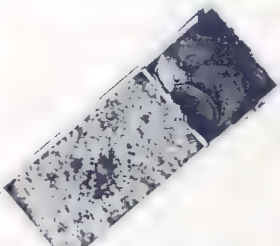
電GO！2のボーナスゲームに登場する横川駅。現在の横川駅はどうなってるのか気になるところ…。



ボーナスステージのお味はいかが？

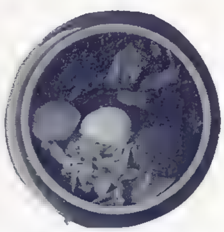


横川駅といえば、やっぱり忘れてならないのが、おぎのやの「峠の釜飯」。区間は廃止になっても、おぎのやは未だ健在！
ボーナスゲームで、画面内に「ポン」と現れる峠の釜飯。アレ見ると、いつも食べたくなっちゃうんだよな〜。



玄米弁当

ボーナスゲームで10秒をゲットすると登場する玄米弁当。釜飯よりも値段が若干高いのだが、しいたけ・きんぴらごぼうと玄米のハーモニーは、格別のモノがある。こちらもぜひお試しあれ。



峠の釜飯

もはや伝統の味。創業110年を誇るおぎのやの名物駅弁。誰しもが知っている、駅弁中の駅弁といえよう。賞味期限がたったの8時間しかないので、食するなら、やはり現地に出向くしかないだろう。

今年も電GO！イベント開催決定！なんと今回は7/1（水）〜31（金）まで、全国の電GO！2設置店にて、特急「はくたか」号のハイスコアによる予選を開始。その後、ハイスコアの上位ランカーが全国8カ所でブロック決勝を行い、そこで勝ち上がった16名が、晴れて本選出場となります。なお、この大会についての詳細は、大会事務局（03-3222-4840）、および店頭のポスターをご覧ください。



目指せ、EXCELLENT王!
0cm停車位置一覧表

「定通」「GREAT」はもう古い！男なら、狙うは「EXCELLENT」でしょう。全路線の停車駅の"0cm停車位置"を、ここに一挙公開したいと思います。

京浜東北線

京浜東北線の停車駅は全部で4つ。停止板がすべて左下に位置しているが、東京と上野に関しては、左下の停止板を目安にすると、あまりアテにならないらしい。

むしろ、東京なら右側の建物、上野なら右側の柱の位置を目安にするほうが、「EXCELLENT」をゲットいしやすいのだ。

田町



東京



秋葉原



上野



ほくほく線

全路線の中で停車駅が一番多いのが、ほくほく線(上級)。停車駅が一番多いということは、同時に「EXCELLENT」をゲットするチャンスが多いことも意味する。

しかしながら、このほくほく線(上級)は全路線の中でも一番難しいといわれている。クリアするだけでも大変だというのに、その中で「EXCELLENT」を狙っていくのは容易ではないだろう。

特にくびき、うらがわらの2駅はダイヤが厳しく「EXCELLENT」をゲットするのは困難を極めるところだ。

さて、キミはいったいいくつゲットできるかな?

くびき



犀潟



ほくほく大島



うらがわら



六日町



十日町



まつだい



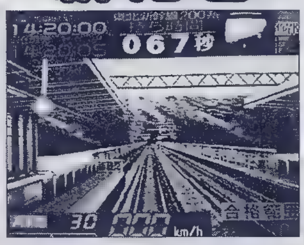
秋田新幹線

※特級ボーナスステージ「やまびこ」号含む

秋田新幹線(特級)、終点駅の大曲で、停止線0mに停車すると、ボーナスステージとして特急「やまびこ」号によるATC運転を楽しむことができる。

大曲は比較的ゲットしやすいぞ。

新花巻



大曲



特急 ほくほく線(特級) 「はくたか」号

特急はくたか号の場合、ほくほく線と同じ走行区間でありながら、停車位置が異なってくる。

特に終点・六日町は、画面左側で、停止板の左側が微妙にカスるぐらいの位置がベストポイントだ。

六日町



十日町



緊急告知 日本一決定戦開催決定！

●日時　98年8月23日（日）午後12時～
●場所　新宿ステーションスクエア

気持ちよく速攻でいこう





©SNK 1998



かつての難所はもう楽勝。それに加えてボスの速攻パターンも覚えてより安定クリアをしよう。

担当：MVP

あの難所がこんなにも楽に!! 6面吊り橋楽勝パターン

せっかく6面までノーミスできたのに…あの波打つ吊り橋で死んだ!!もうやる気が半減したよ、という人も多いと思う。

事実、私もそうだった。しかし今は違う。あの吊り橋はもはや眼中になく、恐れるものはラスボス一点のみだ。

事のはじまりは、吊り橋の攻略を書いた後の撮影が終わった後だった。

以前の攻略では、スクロールさせずに足場の所でジャンプしつつ手榴弾を1発ずつ当てる、となっている。この撮影をした後、何を思ったか吊り橋に降りてしまった。「ちょいとミスっちまった」と心の中で思いつつその場でジャンプ撃ちをしてみた。すると…、

「兵士を出現と同時に殺せるやんけ!!」

という現象が起こったのだ。

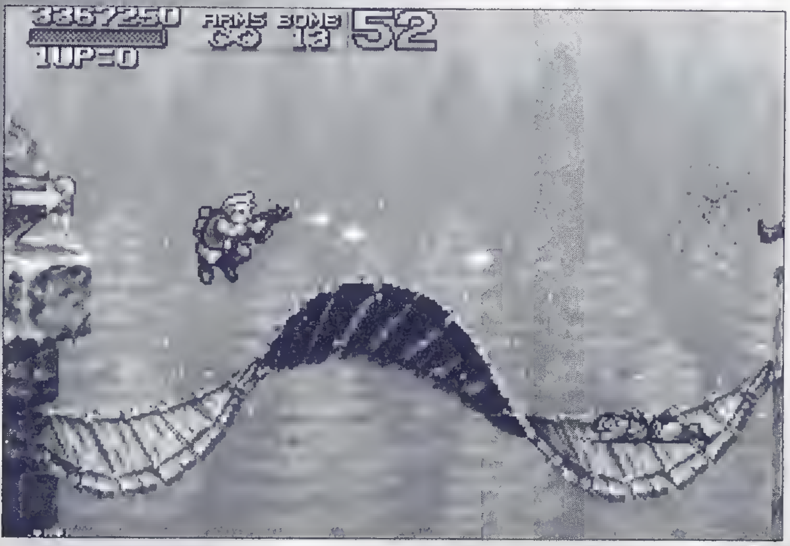
その後の研究によってある1つの事実が浮かび上がってきた。

「敵兵士は必ず吊り橋途中の高い柱の上を通らずにはいられない」

ということである。どういうことかと言うと、画面の端に柱をちょこっと見える状態にすると、吊り橋を進んでくる兵士は必ず柱の上に乗ってしまっているのである。

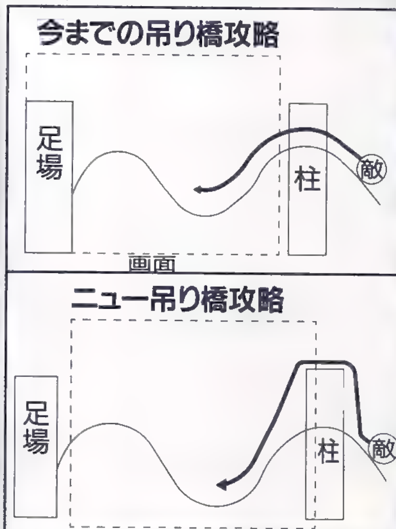
従って、毎回同じところから出現してくるのだ。しかも、自分は吊り橋の上で波に揺られながら垂直ジャンプして撃っているだけで、ほとんど出現と同時に倒していけるのである。たまに撃ちもらしてしまうが、この時は手榴弾を1発使って片づけてしまえば全然危険ではない。

今度からはこのパターンを使っていこう。そうすれば安全で、なおかつ手榴弾の節約にもなる。



今までの難度がウソのようだ。なんて簡単なことか!

真・吊り橋攻略



手榴弾でボスを楽に倒そう!!

メタルスラッグのボスっていう奴は、こりゃー長い!というかんじで、かなりの耐久力をみなぎらせている。ギンギンだ。

この堅い相手に対して正面からまともに挑んでちょいとしたミスから死んでしまっている人もいるだろう。乗り物が壊れてしまったり、死んでしまった日には、永遠とも思えるボス戦をちまちまとやっていかなければいけない。そんな毎日に、

「俺は耐えられん!!」

という人はぜひ次のページを読んでみてほしい。

鍵になるのは手榴弾とメタスラアタックだ。

手榴弾のいいところは、とにかく連射ができることである。道中で溜めてボス戦で連射、これで、

「殺られる前に殺る」

のである。

メタスラアタックは乗り物がなくなる恐怖があるものの、ラストの一撃にはもってこい。ダメージ量をきちっとすればこの大ダメージは見逃せない。



補給アイテムはキャノンよりも手榴弾にしておくのだ。

BOSS速攻攻略

MISSION 1

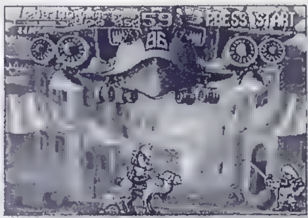
1面は特に速攻パターンを載せるまでもないかもしれないが、せっかく全面載っているので、あえて載せよう。

まずは、らくだにのってボスまで来るようにしよう。こうすることで、自分の座高を高くしてボスに手榴弾をめり込ませるようにするわけだ。

さて、ボス戦がスタートする前に座標を合わせる。

その座標とは、タイム表示の真下から左に1キャラ分ずれた位置だ。この位置で垂直ジャンプして手榴弾を当てていくのである。

すると、手榴弾の爆風がタイム表示の真下、つまりボスの中央になるため、ボスから出てくるザコ兵士を一緒に倒していけるのである。手榴弾の爆風に拍手!!


最初にタイム表示から左にずれた位置をキープ。


そしてジャンプ撃ち&手榴弾。爆風でザコを始末できるのだ。

MISSION 2

2面は完全にパターンになっていて、しかも超速攻なので是非試してもらいたい。

まずはスラグノイドに乗ってボス戦にはいろう。まぁ誰でもそうすると思うので特に注意する必要はないだろう。

さて、ボス戦がスタートしたら、AボタンとCボタンを連射する。Cボタンのキャノンをまず10発使い切ってしまおう。これでかなりのダメージが入る。

あとはとりあえずAボタンをひたすら叩きつつボスからの弾を避けていこう。

ここでタイムに注目!!タイムカウントが56まで粘ってこの間はずっとAボタンを叩いておくこと。A＋Bのメタスラアタックを発動しよう。これで終わりなのだ。


まずはキャノンを撃ちつくしてしまおう。


56になるぐらいでメタスラアタ〜ック!!で、終了。

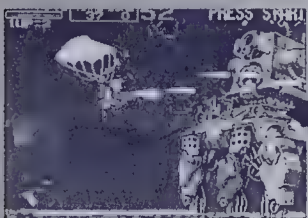
MISSION 3

3面ボスの速攻パターンは道中の手榴弾を節約して35発ぐらい持ってくるところからはじまる。列車の上の兵士をマシンガンで撃ってこよう。そしてボス前の手榴弾をスラグフライヤーから降りて取るのがポイント。

さてボス戦になったら、いきなりスラグフライヤーから降り、ボスに近づいて30発以上の手榴弾をすべて当てよう。ボスの攻撃はきちんと避けていくこと。

さて、手榴弾をすべて撃ち尽くしたらスラグフライヤーに乗ってミサイルを2発ほど撃つ。2発撃ったらすぐにメタスラアタックだ。これで終了。3面ボスのあの嫌な弾よけをまったくせずにすむので是非試してみてほしい。


ボスに近づいて手榴弾を1つ残らず連射だ。


あとはミサイルを2発撃ってメタスラアタック。楽勝、楽勝!!

MISSION 4

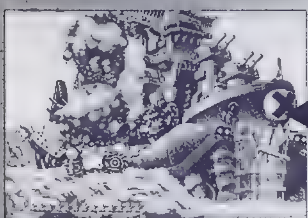
4面のボスに対してのパターンというのは、主砲のまわりの小砲台を一気に倒すというものだ。

ボスが出現したときに、地形は屋根の上のはずだ。この屋根の上から動かずに小砲台群がスクロールしてくるのを待とう。

小砲台が出現してきたら、そのスクロールに合わせて動きつつ手榴弾を連射する。メタスラに乗っているのでしゃがんでCボタンだ。この手榴弾連射で一気に小砲台群を片づけられる。

こうなればあとは屋根の上で主砲の弾の爆風に乗ってキャノンを撃っていくだけだ。バルカンも併用するとまさにあっという間にクリアできるのだ。


この少し高い屋根の上で小砲台が出現するのを待ち…、


手榴弾連射！すると一気に小砲台を片づけられるのだ。

MISSION 5

以前の攻略よりもさらに楽になった。というか、もう5面道中も楽勝だと思うのでボス戦に手榴弾を40発くらい持ってこれるだろう。隠し捕虜の手榴弾も忘れずに取ってこよう。

ボス戦がはじまったらバルカンを下に向け、しゃがんで手榴弾を連射。あとは目をつぶっていても99%クリア確定だ。弾を避ける必要はまったくないので、まさに猿でもできるってかんじである。


ボスが出現したらひたすらレバーを下に入れつつ連射。


あとは目をつぶっていても絶対にクリアできるぞ。

MISSION 6

今回の橋攻略で道中でボムを使うところがほぼ0になったので、ボス戦に90発近くの手榴弾を持ってこれる。中ボスがやや不安定なのは否めないが、がんばってノーミスでボス戦まできてほしい。

さて、ボス戦が始まったら左にある小屋の屋根の右に行ってボスに向かって手榴弾を連射しよう。第1段階は50発ぐらいの手榴弾で一気に破壊できる。これで黒いUFOの脅威を少し減らせるね。


左の屋根の上に乗って待ち…、


本体に直接手榴弾を50発ぐらいぶち当てろ!!

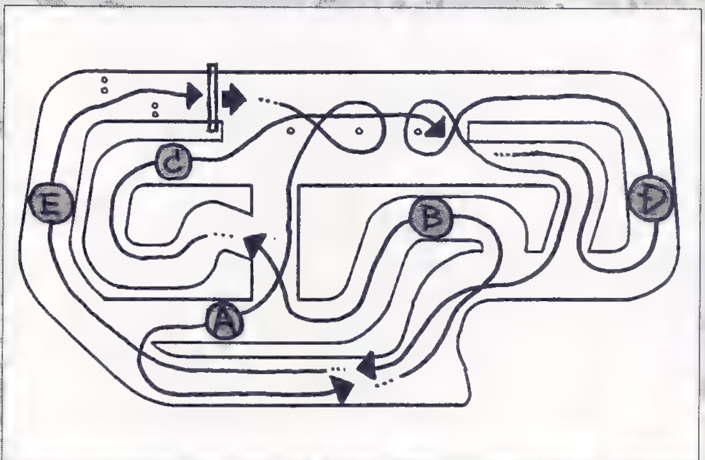
ジムカーナで腕を磨け!もっと速く走りたい!

PART3

RACING JAM™

しっかりコントロールができてくると気にしていきたいのが「ライン」だ！それを把握してさらに速く走るぞ!!

担当：ずるずる



前回の攻略では、テクニックとライン取りをピックアップして説明したわけだが、それらをどこでどう使い、どうつなげていくかを今回書いていこうと思う。

スピードを出すところは出す！抑えて曲がるところは曲がる！を徹底して走ることでタイムアップをしよう！

早速ラインをトレースせよ! いかに早く曲がり、いかに加速させるかがポイントになるぞ!

コースアウトに注意！A区間

レッドゾーンに針が入らないようにして待ち、GO！のサインで全開にしてスタート。

270度ターンの前で一度2速まで上げるが、曲がるためにアクセルオフ、フルブレーキ、そしてシフトダウン。

スピードが落ちてきたところで、サイドブレーキを引き、一気にテールを降り、パイロンの近くでターン。

270度曲がるため、長めにハンドルを切るが、180度曲がったあたりでカウンターを当て、立ち上がる方向へクルマを誘導しよう。曲がりすぎなければグリップして加速する。

次の右は、加速しながらの進入になる。注意してほしいのは、パイロンがないので攻めすぎてコースアウトになること。スピードも乗るところなので気をつけよう。

2速できつい左へ。

図のラインでもわかるように、外側から進入する。ハンドルを切る前にブレーキ&シフトダウンでふくらむのを抑えておき、少しきつく切り込むことでテールを流し、即カウンターを当て脱出していく。



スピードに気をつけろ！B区間

外周を回り、3速までシフトアップしていく。しっかり芝にクルマを入れ、直線的に走ることを忘れない。

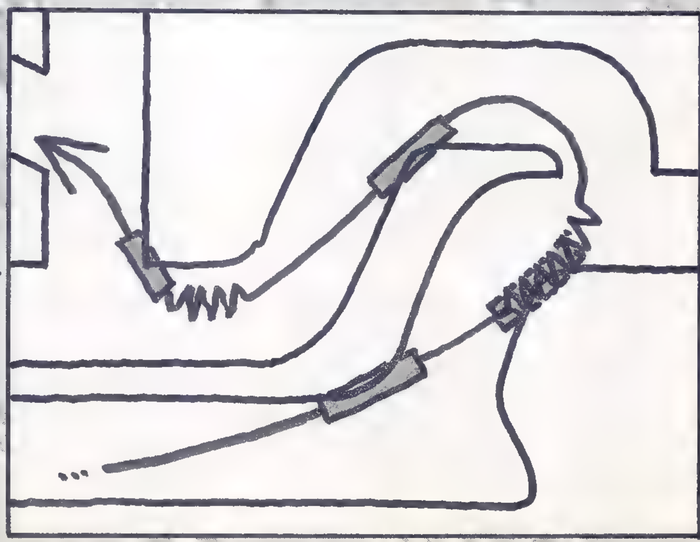
目いっぱい加速してくると、細かいカーブ群の入り口へ。3速から1速へ。そしてブレーキで減速をし、グリップ力に気を使い、1つ目の左へ。

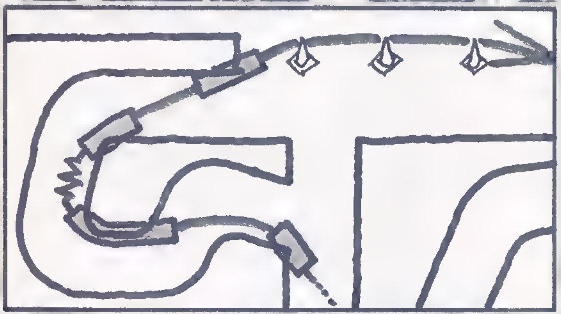
少し大きめのターン弧で入るのがコツ。ここから次の左へは1つの弧で走る。

左から次の右へは、その先の右、左がきついので、少しふくらんだラインで進入していく。ここは1速のままでアクセルワークでラインをトレースしていく。

きつい右、左のところは、少しアクセルを踏んでやるとテールがスライドしてくれるので、これでふくらまないようにして小さく曲がる。

次の逆コの字のところは、出たあとの加速を重要視したいので、前半は抑えて走り、後半、弧を大きくして加速しやすいようにする。大きくするといってもふくらまないこと。しっかりインを突くぞ！テールを振るとグリップするのが遅れるので注意。





切り返しがポイント！C区間

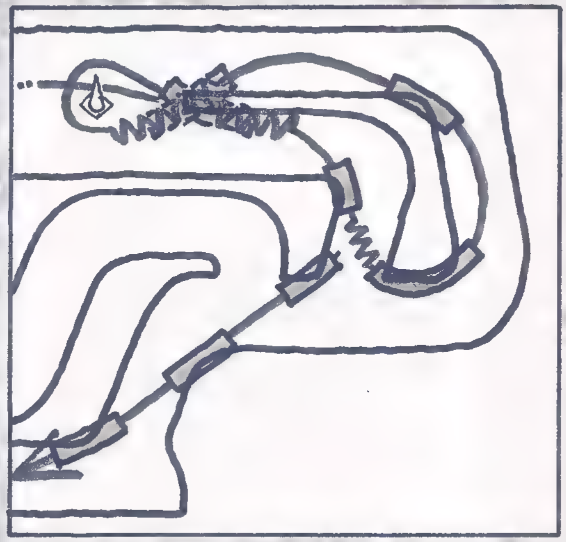
パイロンをよけつつ加速する。3速まで上げられる。

怖いのはその先の右、右できつい左が2つ続くところ。3速まで上げているので、まず直進している間にしっかりブレーキングをして、1速へ落とす。このときハンドルは切らずにクルマを安定させておくこと。

しっかり減速できたところから右へ切り込む。すぐ左へ切り返すわけだが、ここは、右への切り込みを少し強めにして、次の左の進入時でフェイントがかけられるようにする。すると左へ切り込んだとき、テールを振り出しやすくなる。これで小さくクルッと曲がってやろう。

一気に向きが変わるのをカウンターで抑えると、すぐ次の左を芝にクルマ半分入れたままで曲がれるぞ！

そのまま外へふくらみ、次の左のインを突き、加速。180度ターンへ…。



180度ターン後がポイント！D区間

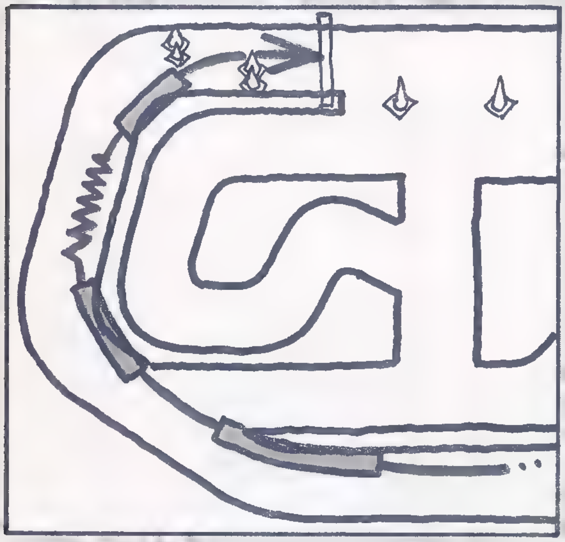
180度ターンへの進入は図の通り。シフトアップしているので、かなり手前でブレーキとシフトダウンで減速をしてから切り込むこと。


減速がポイントに！それだけです！

もちろんここもサイドブレーキを引いてコンパクトに曲がる。ポイントは、テールを振り出してもクルマがふくらんでいかないスピードになっていること。これってけっこう低いスピードなんだよね。

しっかり1速にして、アクセルワークで向きを調整して脱出しよう。

ここから先は、ショートカットの嵐になる！



まずは逆コの字。少し大きめに曲がることで、その先にある左、右を直線的に抜けられるラインに乗せられる。

でも無理して左に寄ろうとすると距離が延びるので気をつけてほしい。

ハンドリングに気を使いすぎてシフトアップするのを忘れないように！

ショートカットがポイント！E区間

外周を回ってゴールへ進むところ。

ここはいかにインを削れるかがポイント。でもスピードも3速まで入れていくところなので速くなるため、その操作も難しくなる。

最初は2速までにしてライン取りの練習をしよう。そこからスピードアップだ！

怖いのは最後のところ。パイロン地帯に入る2つ前の右カーブからブレーキ&シフトダウンでスピードを合わせる。これができないとスライドして壁へ…。ハンドル切りつつなので非常に難しい。

2つの右カーブをひとつずつ切り込んでいくと滑りやすくなるので、2つの右をひとつの大きな右カーブにして、大回りをしていく中でブレーキを踏み（途中で少しストレートが入るのでそこで急ブレーキ）、パイロン地帯に入る前に曲がれるようにする。スピードが合えばあとは抜けるだけ！

グラナダって知ってる?

©SUCCESS 1998

担当：はまー

ここまで来れば、難易度はほとんど変わらない。あとは着実に先へ進むだけだ!

STAGE C セイレーネス海溝 水深200

4面は水中を進んでいく。水の中だからといって特に変わることはないが、効果音が妙に響いて気持ちいい(?)。

スタート〜水中戦艦偵察型アンフォーギブンMk.IV

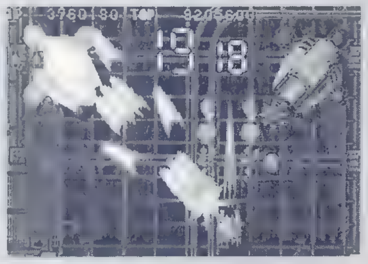
前半で登場する敵で特に注意が必要なのが、後ろから出現するコンテナを積んだ輸送機。こいつの落とすコンテナからはザコが出てくるのだが、このザコを放っておくと非常にイヤな角度から攻撃してくる。輸送機本体を壊すとコンテナが一気に落ちてしまうので、まずコンテナから壊していこう。

また、さりげなく飛んでくるミニ潜水艦の攻撃は、真下3方向に固定となっている。押されて厳しくなったら、砲塔を横へ向けつつ側面に回り込んで始末しよう。



横からコンテナを壊したら、真下に潜り込んで本体にも同時に撃ち込もう。

途中の中ボスは、斜め上に砲塔を向けて機雷ごと片方を集中攻撃する。機雷には体当たりするとミスになるが、へたによけようとして破裂させてしまうとけっこうキツい。



片方を壊したら、左右対称にして同じことをするだけ。

一番上に到達すると、今度は下がりながらアンフォーギブンの相手をすることになる。こいつの攻撃は、

①浮遊機雷
②鉄球
③ホーミングミサイル

の3つ。これらはすべて破壊可能なので、へたに避けようとせず片っ端からショットで壊していこう。



上部からのミサイルをゆっくり引き付けて、機雷と同時に壊すのがポイント。

逆行〜中ボス

アンフォーギブンを倒した後は、しばらく下へ戻りながらザコヘリの相手をすることになる。この間は画面左下が安全なので、砲塔を右に向けてザコヘリをすべて撃ち落とそう。

進行方向が右になると、どこからともなく小型機雷が大量に湧いて出る。小さいとはいえ当たればやられるので、自分の行動範囲を確保できる最低限は破壊しておこう。

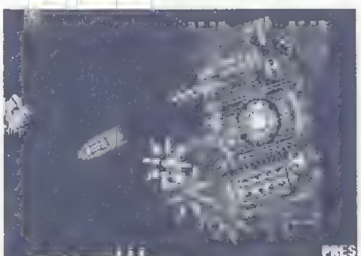
進行方向が右上〜上になった後は、ザコヘリこそ来ないものの、アイテムキャリアとザコ戦車に上下から挟み打ち



3面同様、ここでも18万稼げる。

水陸両用重戦車ゴールドラッシュ

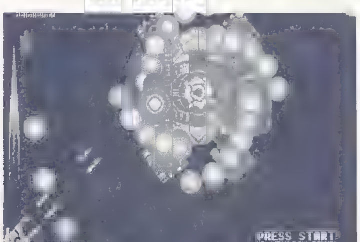
このボスは、「あること」を知らないと非常に難しいボスになってしまう。その「あること」とは、リボルバーの付いている砲台から発射される主砲の性質。じつはこの弾、ショットを当てると炸裂するようになっている。ということは、主砲が発射される前後に弾を撃たなければ、この攻撃は「ただの速い単発弾」にすぎないのだ。



とにかく大きく動き回っていれば死ぬことはない。

よって、画面を大きく回って誘導弾を避けつつ撃ち込み、主砲が発射される直前（実際にはもう少し前）に撃つのをやめ、主砲の攻撃をやり過ごしてから再び撃ち始める、というのが正しいやり方になる。主砲さえ壊してしまえば、あとはしばらく壊せる誘導弾しかこないので楽勝。

一定ダメージを与えると本体を中央に固定し、なんとも奇抜な動きをするエネルギー弾を撃ってくる。一瞬ビビるが、あくまで放射状の直線軌道なので、左下隅のほうで弾道の間を見極めよう。



このへんで間に入る。多少めり込んだぐらいではミスにならないので大丈夫。

にされる。手を抜くと途端にきつくなるので、きっちりと砲塔を回して対処していくように。

2回目の中ボスは、直前に出現するアイテムで「青」に装備を変え、真横からスペシャルウェポンで撃ち抜いてしまうことを勧める。まともにやると鉄球でショットがほとんど当たらないうえに、攻撃が自機を正確に狙っていないので意外と避けづらいからだ。

STAGE D イリュージョンデザート

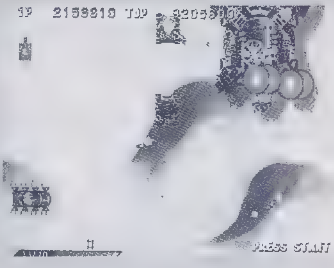
スタート〜中ボス

ガーディアンフォースも、ついにここが折り返し地点。幻想的な色合いの砂漠での戦闘は、小型戦車をいかにうまく狙い撃てるかがポイントだ。

スタート直後、3面と同様に中型の飛行物が出現するので、重なって速攻で破壊してしまおう。

この面で初登場する8輪の小型戦車は、自機を狙って弾を連射してくる強敵。耐久力もそれなりにあるので、前の面から持ってきた「青」ショットでしっかり狙い撃とう。最初のうちはとりあえず砲塔だけ破壊し、すぐにほかの戦車へ対応していくと楽。

しばらく進むと、右上にフローティングタンク（4つ足の中型戦車）が2台出現する。3面で出現したものとは装備が違うが、やはり密着すれば弾封じが可能なので、速攻で主砲を壊してからザコ戦車を始末しよう。



とりあえず主砲だけ壊してしまい、そのあとでザコを始末しよう。

ザコヘリをやり過ごしつつしばらく進むと、画面上部から大型の要塞戦車が出現する。多彩な攻撃を仕掛けてくるが、中央下部の赤い弱点を破壊すればすべての機能が停止するので、ここを集中攻撃しよう。

中ボスはフローティングタンク×2。完全パターンなうえに弾封じができるので、さっさと倒してボーナスをいただこう。



まずは左上のやつに張り付いて速攻破壊、



そのまま砲塔を真右に向けて撃ち込もう。

要塞戦車〜ボス前

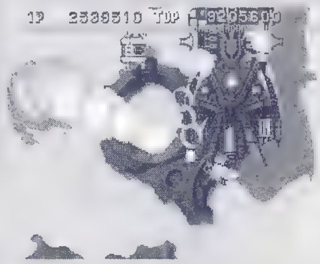
中ボスを倒してしばらく進むと、右側に2台目の要塞戦車が出現する。この段階で中央下の弱点を破壊するのは難しいので（もし壊せれば非常に楽になるが）、砲台の弾に注意しつつ上へ回り込もう。このとき右上からアイテムキャリアが攻撃してくるので、出現直後に破壊すること。そのままボス右側面の砲台を撃ちながら下に回り込み、弱点を破壊する。

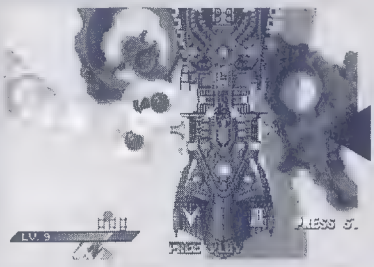

横に付いている高速弾を連射する砲台は、すれ違う前に壊しておきたい。

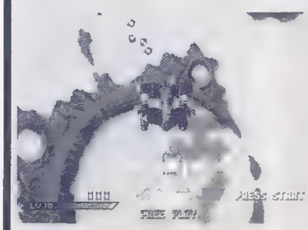
なお、ここで取るウェポンアイテムは「紫」か「赤」。とくに稼ぎを意識しないのであれば、赤のほうがいい。

要塞戦車の直後、「空中戦艦掃討型 アンフォーギブンMk.II」が上方から現れる。きちんとパターンにすれば楽勝だ。

むしろ、このあとに出てくるフローティングタンクとアイテムキャリアの混合攻撃に注意。まずは画面下に張り付いて、フローティングタンクの主砲を弾封じしつつ即破壊、次に画面右でアイテムキャリアを攻撃するといいだろう。


まずはここで撃ち込む。

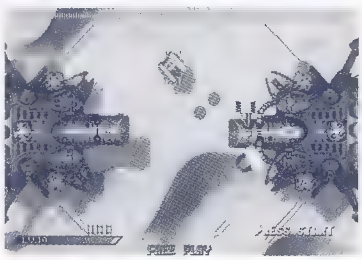

円盤型の弾は自機と縦座標が合うと突っ込んでくるので、少しずつ左右に誘導しよう。



ほぼ同時に出現するが、まずは下のタンクから。

重駆逐攻撃機 マーベリック

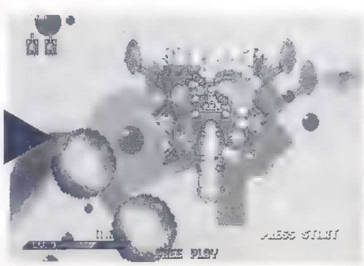
5面ボスは2機一対で出現するが、じっさいには1機ずつ相手をすることになる。それぞれ攻撃パターンも違うので注意。



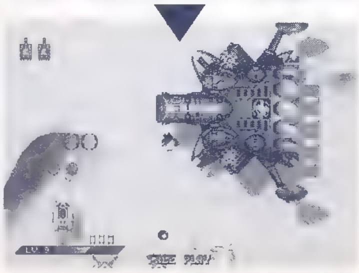
スタート時にボスの中央に押し付けてそのままにしておけば、開幕の攻撃には当たらない。



1機目は、ボスの横に付いている砲台を速攻で壊してしまえばかなり楽になる。



ラストの攻撃はスペシャルウェポンを使うのが無難。



2機目がマーカーを出してきたら止まらないように。

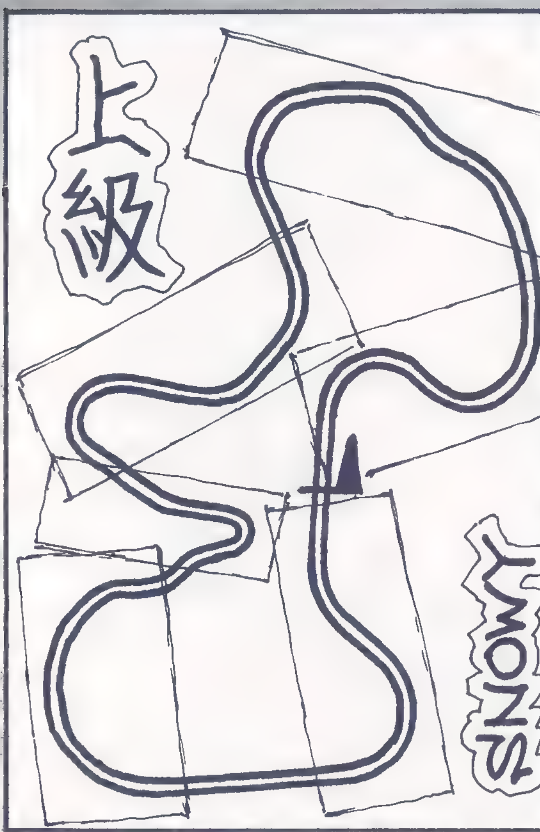
チャンピオンシップ準備戦
低ミューがライバル!「上級コース」!!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

コース両端の土手状の凸を利用してドリフトをさせていく! あわさずにコントロールすることも重要だ!

担当:ずるずる㊝



チャンピオンシップでプレイをしていて詰まるところといえばこの雪のステージ。

ただでさえコントロールが難しい上に雪上ですからまともに走れなくてタイムオーバーをする人が多いと思います。

そんな悩みを解決すべく、今回はその雪上ステージを攻略していきましょう。

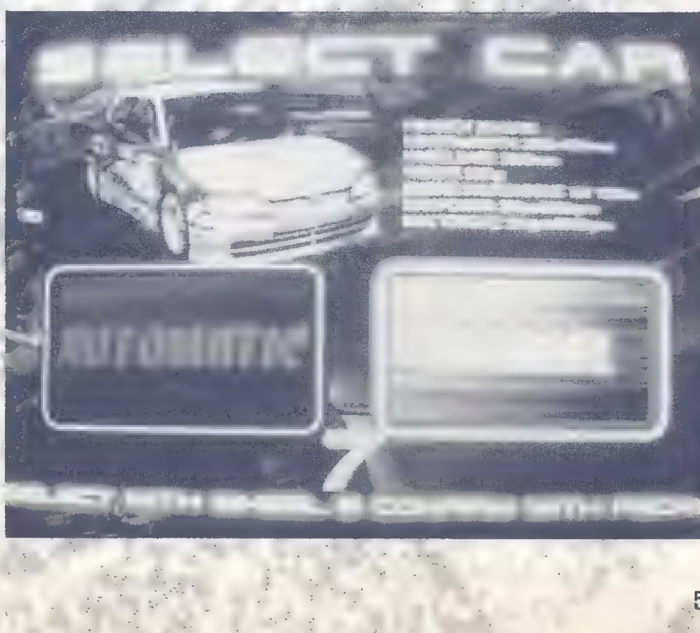
ちなみにマシンはプジョー。これでMTです。難しいと思うかもしれないけど、このステージなら向きが変えやすいので練習になると思います。

まずはぶつからないこと! それができてから攻めるべし!!

上級 SNOWY

まずは「雪上」での走りに慣れること!

雪上での走り方で気をつけてほしいのは、向きが変えやすい半面、戻しにくいという点。一度向きを変えてインに寄るのはいいけど、寄りすぎると…インの凸に!ってことになるので、最初はミドルよりもイン寄りを走るぐらいのライン取りで走ってみよう。ぶつからないで1周できるようになってからが勝負だ!

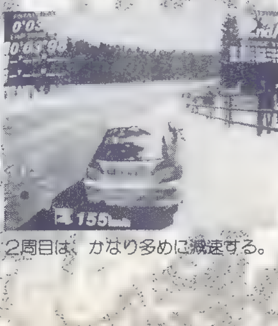


さて攻略を始めるわけだが、まずはスタート。アクセル全開でOKなんだけど、GO!のサインと同時に2速へ。あとは6000回転を超えたあたりでシフトアップをする。

スタートしたらシフトアップをしつつ右へ。強めに切り込んでインから離れないこと。

2周目は図のように外側からアクセルを多めに緩めてしっかりインをキープしていく。

次の左へは、少しアクセルを緩めて切り返していく。



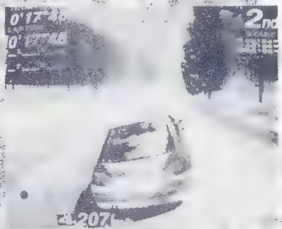
2周目は、かなり多めに減速する。

左、左と続くところなのだが、ストレートだと思ってふくらむとインに戻れなくなるので、ミドル以上にふくらまないようにしていく。しばらく全開で走れるぞ!

緩い左カーブを抜けてくると軽く右、左と曲がるところへ。ここは全開で抜けられるところなのだが、タイミングが遅れると調整できず、クラッシュするので注意！

コツは、路面の雪を目印にするといい。左から右へ切り返すのは、路面の雪が少なくなるところで。ここで一気に右へ切り、すぐ左へ返して全開のままでインを渡る。

その次の左はきついのでアクセルを緩めてから進入。



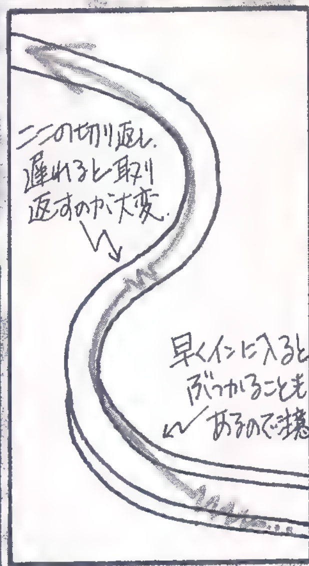
全開だが、切るタイミングが重要！



アクセルオフでインをキープ！

緩める量はかなりのものになるが、スピードに乗れていて切り込む量が合っていれば200km/h以上で曲がれるぞ。

絶対にぶつからないこと！



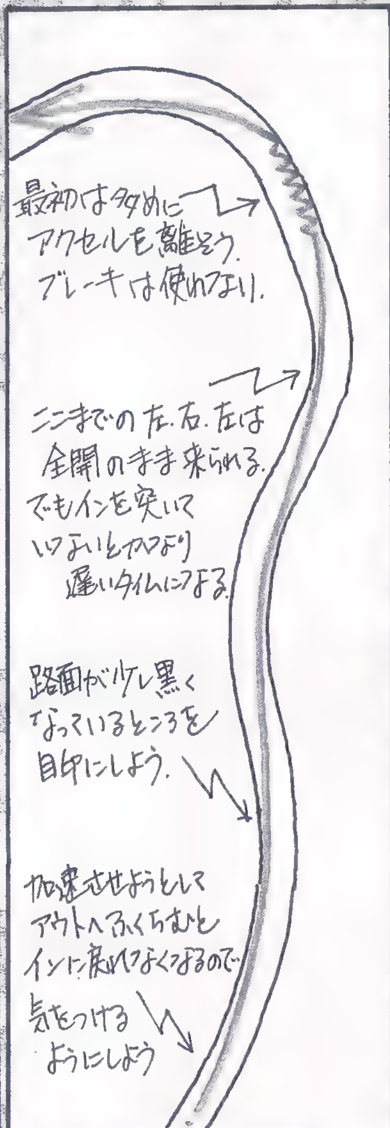
次は右、右と続くところ。

1つ目の右は全開で抜けられる。問題は2つ目。しっかり外側から入りつつアクセルを緩めて進入する。ここも200km/h以上で曲がれる！



アクセルを緩めても200km/h以上！

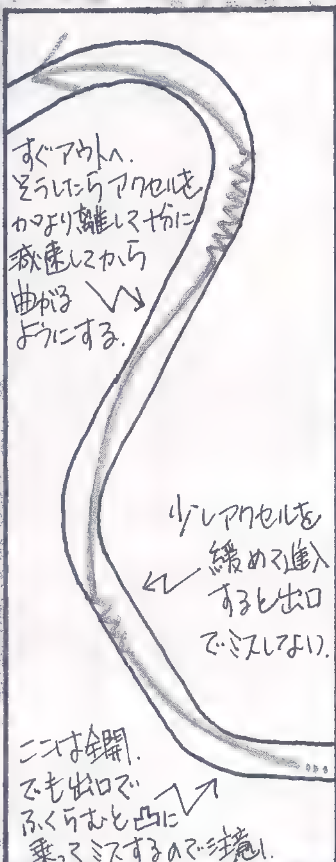
ここのところで注意してほしいのは、コース両端の凸に上ってしまうこと。しっかりラインに乗れていればいいのだが、ハンドルが取られたりすると接触して減速したりマシンがバウンドしてラインからはずれたりするので、平らなところを走るようにする。



最初は多めにブレーキを踏み、絶対にコースアウトをしないのをクセにすること。



軽くブレーキを踏み、安全に曲がる。



ぶつからずに2つ目の右をクリアして3周全部できるようにしたい（当然だけど！）。

これをすぎるとすぐ左へのきついカーブへ入っていく。

ここは赤いカーブマークが出るので、きついというのがわかる（シンプル画面モードでは出ないけど）。進入時に軽くブレーキを踏んで減速しつつ向きを変えていく。

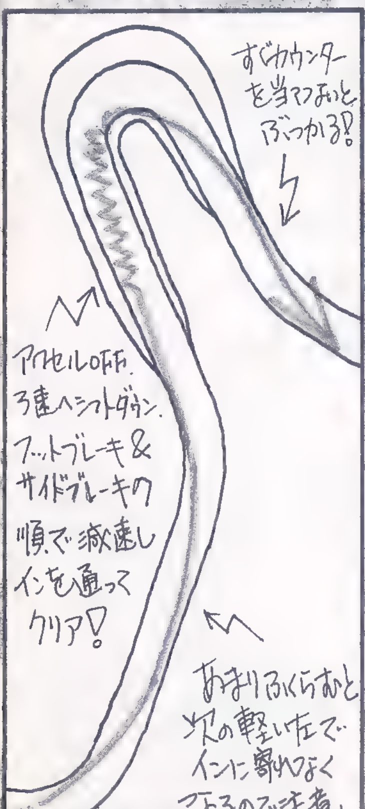
でも減速しすぎてインの凸にぶつかるのも注意。

慣れてきたら減速と向きを変える動作をコンパクトにして最小限の減速にする。すると180km/h以上でここが抜けられるようになるぞ。

その先の軽い左だが、つい攻めすぎて凸に上ると、バランスを崩してヘアピンの進入がつらくなることも！これは絶対に避けたい。それがクセになるといつまで経ってもヘアピンが安定しません。

少し上るぐらいにしてしっかりヘアピン前では直進できる（何周していても）ようにしよう。

さてヘアピンですが、直進部分でまず3速へシフトダウン。もちろんこのときはアクセルオフにして。



シフトダウンした右手をすぐ下に降ろし、サイドブレーキへ。引くと同時にフットブレーキも踏み、ハンドルを右へ－するとギュン！マシンはインを突きながらヘアピンをクリアしてくれる！でもこれ、かなり慣れが必要です！

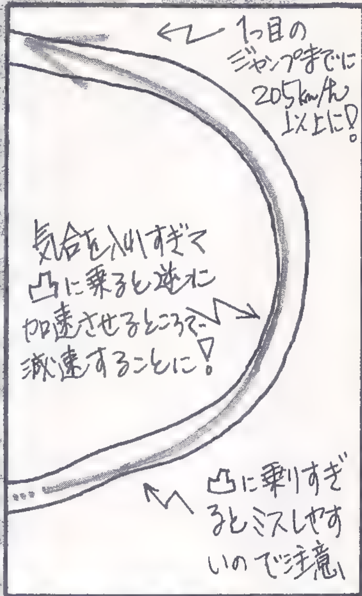


完全に減速させることがまず第一歩。



カウンターをしっかり当てよう！

重要になるのは、サイドとフットのブレーキで一気に減速をするのとテールを振りやすくすること。ここで十分に減速がされていないとインを突けずにコースアウトしてしまうので注意。出口ではすぐカウンターを当て、曲がりすぎないようにしよう。



長い左を立ち上がるとき、195km/h以上にしておきたい。
そうすると次のジャンプをするストレートで200km/h以上をキープしつつクリアできるようになる。
1つ目のジャンプまでには205km/hにしておこう。
これでコース右端へ。でも凸に入りすぎないように!

ヘアピンを抜けたらタコメーターをチェックし、6000回転で4速へ。
軽く右へ曲がるところは、凸に片輪を掛けるぐらいまでインに寄って走ろう。


全開が怖ければ少しアクセルオフで。

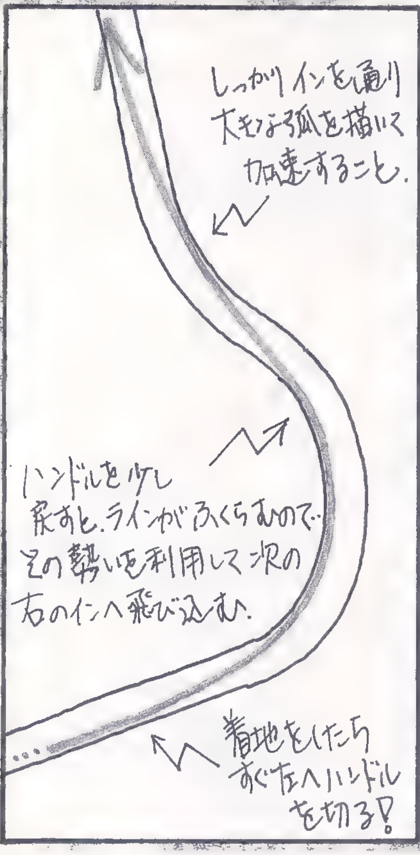
少し坂になっているので先が見えにくい。この先は長い左カーブになっている。
ここの左は、外側からキュッと短い時間でマシンの向きを変えてインへ入っていく。

この左は全開のままでOK。
しっかり向きが合っていれば、外へふくらむのを抑えきれる。怖いのはインの凸。乗ってバランスを崩すともう加速は望めないのでそんなつまらないミスをしないようにコントロールすること!
図を見るとわかるが、1つの円い弧ではない。一回緩くなることを覚えておき、インに入りすぎないようにしよう。


205km/h以上で1つ目を飛ぼう!

最後のジャンプを終了し、着地をしたと同時にアクセルをオフにしてハンドルを左へ。
これで次の左カーブのインへ一気に入っていく。ここで入るのが遅れると、次の右の進入でかなり減速しないと切り返せなくなるので注意。
大きな弧を描きつつS字で抜ける。余裕で200km/h以上で曲がれ、チェックポイントでは210km/h以上にできる!
こんな感じで走り、1周目を59秒後半、2周目以降を56秒後半で走れるようになろう!

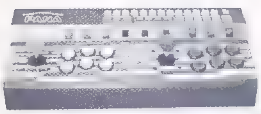
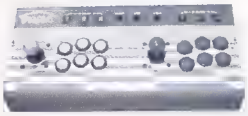
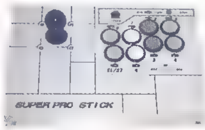

片輪乗せながら200km/h以上で!



ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc.

Yellow-Bag

PANA TWIN LONG  ¥38,000	**シグマAV−5000**  ¥26,000
PANA CUSTOM LONG  ¥34,000	**シグマー8000TB**  ¥15,800
VEGA JR. ¥29,800  VEGA JR.(DX) ¥36,800	**ボードマスター（ボードA）**  ¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



NEO・GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価



業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

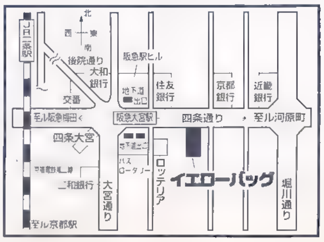
東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

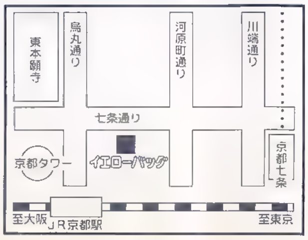
基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、おもちゃなら	567893#

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル1F
イエローバッグ
業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**
TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00~20:00/年中無休

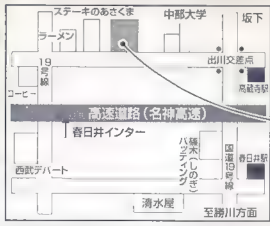


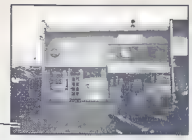
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
イエローバッグ
家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00~20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

春日井ゲームセンターリサ
リニューアルオープン　駐車場完備！
全台1PLAY10円!!　名古屋で一番安いゲームセンター！





春日井ゲームセンター
1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心！食べて飲んでゲームして1日500円ほど～が標準！

カプコン	
アタックス	3,000
戦場の狼	11,000
大魔界村	25,000
チキチキボーイズ	18,000
ナイツオブザラウンド	10,000
ファイナルファイト	10,000
CPシステム2	
CPS2マザー	20,000
ヴァンパイア(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	5,000
X-MEN vs ストリートファイター(ロム)	15,000
ストZERO(ロム)	2,000
ストZERO2(ロム)	3,000
サイバーボッツ(ロム)	6,000
CPシステム3	
ウォーザード(PCB)	20,000
コナミ	
クライムファイターズ	6,000
サーカスチャーリー	10,000
ススメ対戦ぱずるだま	6,000
スラムダンク(ケーブルナシ)	5,000
スラムダンク2(ケーブル付)	15,000
ゼクセクス	18,000
バトルトライスト	60,000
魔獣の王国	48,000
メガゾーン(US)	8,000
コナミGX	
GXマザー	20,000
ウイニングスパイク(ロム)	6,000
ツインビーヤッホー(ロム)	1,000
対戦ぱずるだま(ロム)	2,000
沙羅曼蛇2(ロム)	2,000
ときめき対戦ぱずるだま(ロム)	5,000
ときめき対戦ぱずるだま(PCB)	18,000
アイレム	
海底大戦争	25,000
ガンフォース	10,000
ぐっすんおよよ	3,000
スパルタンX	10,000
タイトー	
インセクターエックス	6,000
ガルメデス	3,000
Gダライアス	20,000
チャンピオンレスラー	3,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	14,000
バトルシャーク	8,000
プレビリアン(P無)	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ヒットジアイス(1P用)	9,000
ピンポンキングス	4,000
PIT & RUN	5,000
HOT vs スマッシャー	3,000
まじかるでーと1	10,000
まじかるでーと2	18,000
メタルブラック	30,000
メイズオブプロット	4,000
ライディングファイト	23,000
レイストーム	22,000
タイトーF3	
F3マザー	50,000
あっかんべぇだあ(ロム)	2,000
アルカノイドリターンズ(ロム)(P無)	3,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	2,000
逆鱗弾(ロム)	2,000
パズルボブル2(ロム)	2,000
パズルボブル3(ロム)	6,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム)	2,000
クイズシアター(ロム)	2,000
クレオパトラフォーチューン(ロム)	4,000
バブルシンフォニー(ロム)	3,000
タイトーF2	
ドリフトアウト(ロム)	2,000
ハットトリックヒーロー(ロム)	2,000
ファイナルブロー(ロム)	2,000
YES・NO心理トキメキクイズ(ロム)	2,000
クイズ人生劇場(ロム)	2,000

苦胃頭捕物帳(ロム)	2,000
ジャレコ	
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000
メガ32システム	
メガ32マザー	15,000
グラディア(ロム)	8,000
ゲーム天国(ロム)	3,000
P-47ACES(ロム)	8,000
湾岸戦争(ロム)	6,000
ゲーム天国(PCB)	12,000
セガ	
アフターバーナーII(Pナシ)	10,000
イースワット(16)	15,000
ウォーリーを探せ(Pナシ)	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
ゴールデンアックス	8,000
サンダーフォースAC	8,000
獣王記	8,000
Jリーグ1994(シス32)	8,000
登龍門(シス16B)	5,000
フューチャースパイ	14,000
ぷよぷよ通	3,000
めくるめくストーリー	2,000
セガST-V	
バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	1,000
バーチャファイターキッズ(ロム)	3,000
ばくばくアニマル(ロム)	1,000
ぷよぷよSUN(ロム)	3,000
サンドアール(ロム)	2,000
イントロドンドン(ロム)	2,000
プリクラ大作戦(ロム)	3,000
ダイナマイト刑事(ロム)	5,000
デカスリート(ロム)	3,000
コットン2(ロム)	3,000
紫炎龍(ロム)	3,000
セガシステム32	
ザ・Jリーグ1994(ロム)	500
バーニングライバル(ロム)(インスト無)	1,000
NAMCO	
エメラルディア	3,000
ギャプラス	10,000
コズモギャングザパズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	2,000
スーパーワースタ'93激闘版	3,000
スーパーワールドコート	3,000
スタースイープ	16,000
ゼビウス	7,000
ゼビウス(*スーパーゼビウス)	8,000
ダンクマニア	8,000
ドルアーガーの塔	28,000
ニューラリーX	12,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
ファイナルラップ3(自作P付き)	8,000
マッハブレーカーズ	15,000
マッピー	16,000
リブルラブル	28,000
ナムコシステム2	
ワースタ'93激闘版(ロム)	500
SNK	
怒(P無)	10,000
ヴァンガードII	20,000
業務用NEO GEO	
ASO II	4,000
餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	1,500
ガンガン行進曲	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
ザ・キングオブファイターズ'94	1,000
ザ・キングオブファイターズ'97	20,000
キングオブザモンスター	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
クイズ大捜査線	3,000
月華の剣士	8,000
サムスピ斬紅郎無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
ショックトルーパーズ	10,000

ステークスウィナー	3,000
ステークスウィナー2	5,000
ソニックウイングス2	3,000
ソニックウイングス3	5,000
ダンクドリーム	4,000
天外魔境真伝	3,000
得点王	1,500
ニンジャマスターズ	4,000
パワードスパイクII	3,000
パニックボンバー	3,000
フットボールフレンジー	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
マジカルドロップ3	12,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,000
龍虎の拳1	3,000
龍虎の拳2	3,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
バンプレスト	
SDガンダム ～サイコサラマンダーの脅威～	3,000
SDガンダム ～レインボー大陸戦記～	3,000
ウルトラ闘魂伝説	3,000
マクロスプラス	24,000
テクモ	
ギャロップレーサー	8,000
スーパーハイインパクト(海外)	5,000
闘姫伝承	18,000
ワールドカップ'90	3,000
カネコ	
ギャルズパニック3	15,000
カネコNOVAシステム	
ギャルズパニック4遊(PCB)	15,000
さるかにハムぞう(ロム)P付	10,000
さるかにハムぞう(PCB)P付	12,000
さるかにハムぞう(ロム)P付	3,000
セイブ	
戦球(ロム)	5,000
バイパーフェイズ1(ロム)	3,000
ライデンファイターズ2(ロム)	30,000
ライジング	
バトルガレッガ	21,000
彩京	
戦国ブレード	10,000
ソルディバイド	18,000
データイースト(DECO)	
ウルフファング	13,000
スーパーバーガータイム	5,000
バーディートライ	5,000
マジカルドロップ	3,000
UPL	
アクロバットミッション	6,000
バンダイク	5,500
テクノス	
WWFレッスルフェスト	2,000
アトラス	
ブレイゾン	4,000
ボラックス	5,000
ビデオシステム	
F1グランプリII	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000
東亜プランニング	
アウトゾーン	10,000
ヴィマナ	4,000
ドギューン	10,000
Vファイブ	9,000
その他	
アテナのハテナ(アテナ)	2,000
アグレス(海外)(PALCO SYSTEM)	5,000
赤丸急上昇ドントアール(中日本)	2,000
アームドF(日物)	6,000
グランドクロス(P無)(エクセレント)	1,000
グランドストライカー(ヒューマン)	3,000
クラックス(アタリ)	3,000
サンダー&ライトニング(VISCO)	5,000
スカッシュ(ガルコ)	3,000
卒業証書(ミッチェル)	5,000
娘牌(日物)	4,500
ねらってチュー(セタ)	5,000

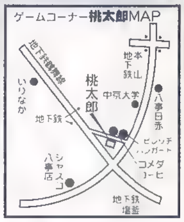
ノストラダムス(フェイス)	4,000
バーチャボーリング(P無)(ALTA)	3,000
プリメーラ(NTC)	3,000
ポンピングワールド(ミッチェル)	3,000
モンスタースライダー(PCB)	6,000
モンスタースライダー(ロム)	3,000
クイズ	
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました(SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ熱答チャンピオン	2,000
クイズショーバイショーバイ	2,000
麻雀・花札	
アイドル雀士スーチーパイ2(ロム)	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	13,000
エンジェルキッス(ロム)	2,000
スーパーリアル麻雀P4(ロム)	3,000
ハイパーリアクション(PCB)	13,000
ハイパーリアクション(ロム)	6,000
流星雀士キララスター(PCB)	12,000
流星雀士キララスター(ロム)	8,000
麻雀同級生	5,000
着せ替え麻雀	10,000
アイドル麻雀放送局	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
リアル麻雀牌牌	4,000
リアル麻雀牌牌(*)	1,000
熱血麻雀宣言	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
麻雀いかがです	2,500
ねるとん牌鯨団	2,000
個人教授	2,000
家元(2コネ)	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀　競馬王	2,000
麻雀　流派	2,000
とってもE雀	2,000
フライデー	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀シスターズ	2,000
麻雀クラブ90'S	3,000
麻雀学園	3,000
中古コントロールボックス	
AV5000	16,000
8000TB	10,000
AV3000	10,000
6000TB	5,000

★基板の値段・有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

※価格には消費税(5%)は含まれておりません。

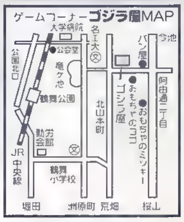
八事の桃太郎（駐車場ありません）
地下鉄徒歩3分
全台1プレイ10円玉





鶴舞のゴジラ屋（自転車又は徒歩）
二階10円～20円
一階50円2プレイ





宇宙堂 特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

1 最新中古基板リストの月一回送付
2 中古基板価格の消費税サービス
3 最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス
⑤故障基板の格安修理（症状の軽いもの）
6 故障基板のメーカーへの取り次ぎ
7 基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください


ナムコ
エクセレント
¥25,000

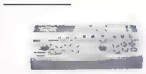

日本一安い
セガ
エアロシティ
¥28,000

シグマ電子

AV-5000
¥26,000

シグマ電子

Σ-8000
¥15,800

KIC

パナツインロング
¥38,000

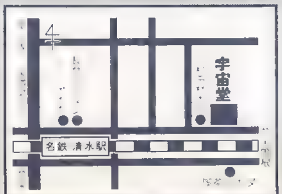
KIC

パナカスタムロング
¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10～30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉　先着1名まで

エアロシティテーブル
¥20,000（パネル別）



新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引き）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂

〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30～深夜12:30（皆気楽にTELください）

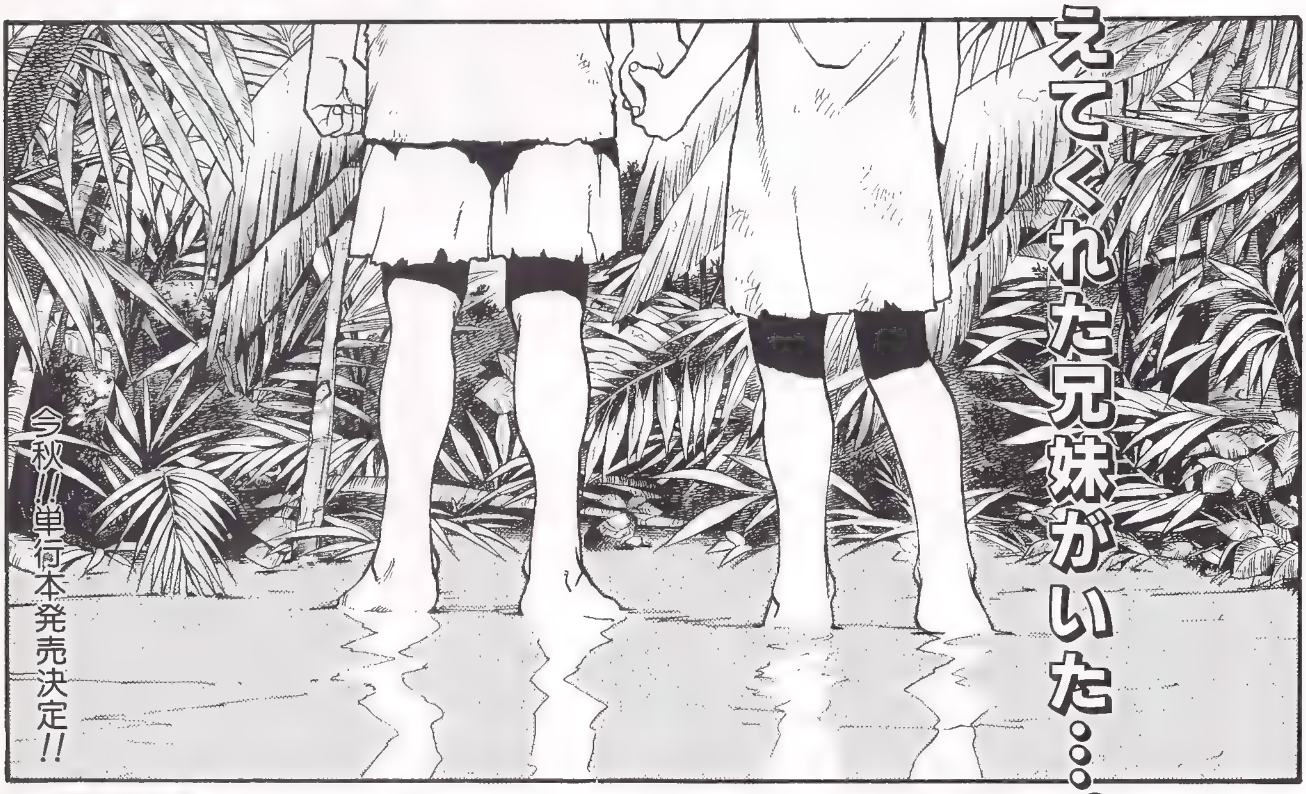
RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

ー闘いの先にー

第16話

そこに"勇気"を与えてくれた兄妹がいた・・・。



中平正彦

中平正彦先生HP⇒http://www.bekoame.ne.jp/~n-masahiko/


帝王の居所は？
残念ながら未だ…
ふくむ…よもや虎や密漁者達に倒されることはあるまいが…
何より胸のおケガが気がかりだ…一刻も早く帝王を捜し出しなさい
はい！


ザッ
がふッ!!!
ドッ
ひ…
ひひぃ!
て…帝王様
どうか
慈悲を
〜〜〜ッ!!!


…そうやって
命乞いをする
子供を貴様は
一度でも助けたことが
あるのか？
答えろ!!
あ あう！
あるのか！
ないのか！


ばぶッ…
あ…あります
あります
一度だけ…
ええと…その
…チット！
チットって娘を
助けました！
えへええへ！
チット…？
げうう!!!
この期に
およんで なお
ウソをつく気か
ぐええ…
外道が…
なぶり殺して
くれるわ！


ぐッ…
傷が…!!
あの小僧〜〜〜ッ!!!
……!!
この私に敗北という屈辱を与えるばかりか——
さらに今ここで邪魔しようというのか!!!


それで隠れたつもりかッ!!?
ビィイイ
ぬう!!!
へへへ…
帝王様お察しの通り娘を助けたってのいうのはウソさ
ま言うなれば今がその本番てトコですかね…


帝王様が今夜の出来事をスッパリと忘れて下さるてんなら…
このチットが最初に助けたガキってことになるんですけど
どうなさるね帝王様？
貴様……！
止めろォ!!!
お前は…!!

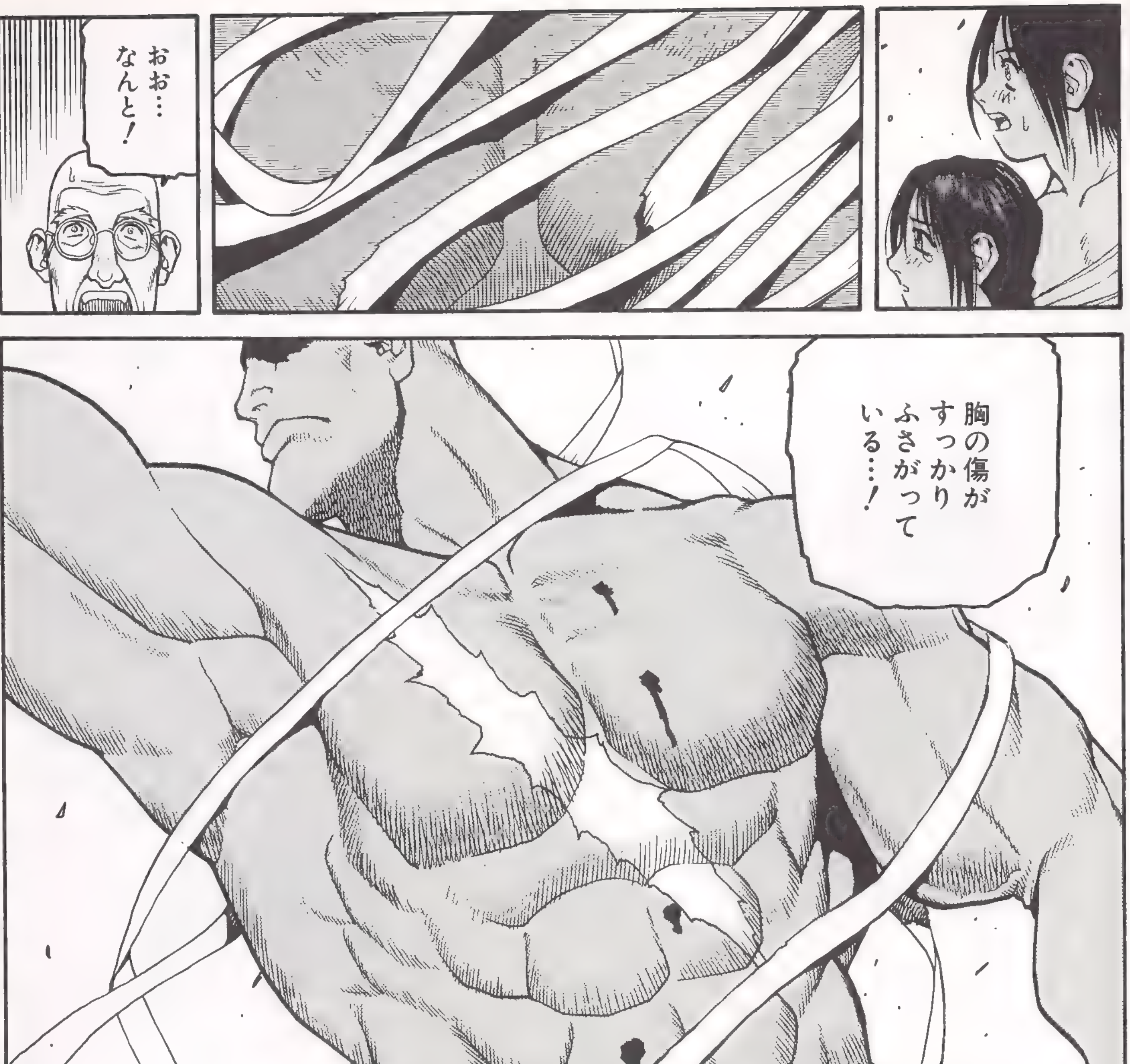

お兄ちゃん!!
いッ…生きてやがったのか…!?
ああ生きてるさ……
身寄りのない俺達兄妹…妹のチットを守ってやれるのは俺しか居ないから…
…俺が死んだら次に虎のエサになるのは妹のチットだ…
そんなことさせるか!
たとえ両腕を喰いちぎられたって俺は生き残ってやる!
…このガキ…!!
帝王様に密猟をチクったのはてめえだな!?
上等じゃねえか!! こいつを喰らっても生きていられるかなァ!!
生きていたら妹は返してもらうぜ…
しゃらくせェ死ね——ッ!!!


あの時
胸の傷が
痛まな
ければ…
今も私は
この外道と
何ら変わらぬ
ふるまいを
していただろう
少年よ…
礼を言う
そして
お前の勇気を
分けてもらおう



●神月かりりんは「さくらがんばる!」全②巻に登場してま〜す。


私は帝王！
強くあらねば
ならぬ！

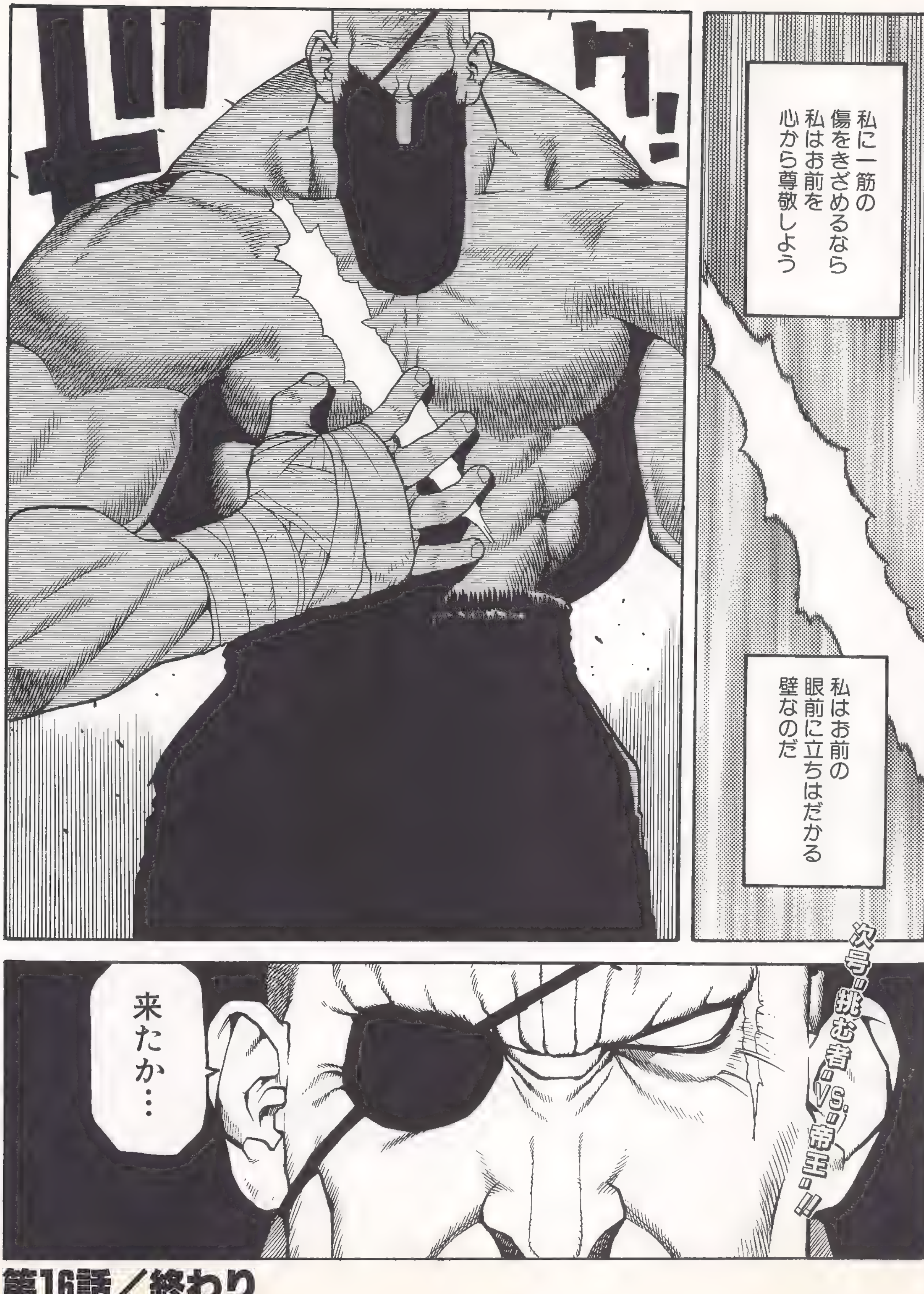


★ホームページと共に中平先生にお便りを!!『中平君がんばるのだ…』係まで

[redacted]


ザッ
ドドドド
ほ〜う…
よう手入れ
されちょる
畑じゃのう
世話する者の
人柄が伝わって
くるぞい
この畑は
兄妹ふたり
きりで耕して
いるんだ…
今年は
いつにも増して
豊作だな
おや…
リュウ
じゃないの！
また敗けに
来たの？
物好きだね
あんたも…
チットか…
ひさし
ぶりだな


それでも食べて少しは力を付けな!
今ならチットもヨメに付けてやるぜ…ついでにな!
おッ…お兄ちゃん!!
冗談じゃないわよあんな風来坊!
勇気ある者よ私に挑むがいい――…



私に一筋の傷をきざめるなら私はお前を心から尊敬しよう
私はお前の眼前に立ちはだかる壁なのだ
来たか…
次号 挑む者 VS. 帝王!!

第16話／終わり

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(7/30号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　　　)	
※都道 府県	

①＿＿＿＿小学校 ( ) 年　②＿＿＿＿中学校 ( ) 年
③＿＿＿＿高等学校 ( ) 年　④＿＿＿＿大学 ( ) 年
⑤＿＿＿＿専門学校 ( ) 年　⑥社会人　⑦その他 (　　　)

ご希望の賞品名とその番号		

●ゲーメストを、どこでお知りになりましたか？※
①書店　②友人　③ゲームセンター　④その他 (　　　)

●ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④マルゲ屋　⑤その他 (　　　)

※の部分は○でお囲みください

締め切りは7月30日必着

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそGAMEST 行

(7/30号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　　　)	
※都道 府県	

①＿＿＿＿小学校 ( ) 年　②＿＿＿＿中学校 ( ) 年
③＿＿＿＿高等学校 ( ) 年　④＿＿＿＿大学 ( ) 年
⑤＿＿＿＿専門学校 ( ) 年　⑥社会人　⑦その他 (　　　)

※の部分は○でお囲みください

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア		PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定		
備考 (タイム・残機)				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

GAMEST ◆7/30号プレゼント◆

◆ゲーメスト7/30号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、174ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは7月30日（必着）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
(　　)(　　)(　　)

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も答えてください。
(　　)

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
(　　)

4:今、熱中しているゲームは何ですか？(　　)

5:早くプレイしてみたいゲームは何ですか？(　　)

6:今回いちばん気に入った広告と理由を教えてください。
(P.　:　)(　　)

7:あなたの好きな、アーケードゲームに登場するキャラクターを教えてください。
(ゲームタイトル　)(キャラクター名　)

8:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　）

9:あなたが学生の場合、進学希望校を具体的に教えてください。
(　　)

10:現在所有している家庭用ハードを教えてください。
(　　)

11:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。　文字(　)イラスト(　)

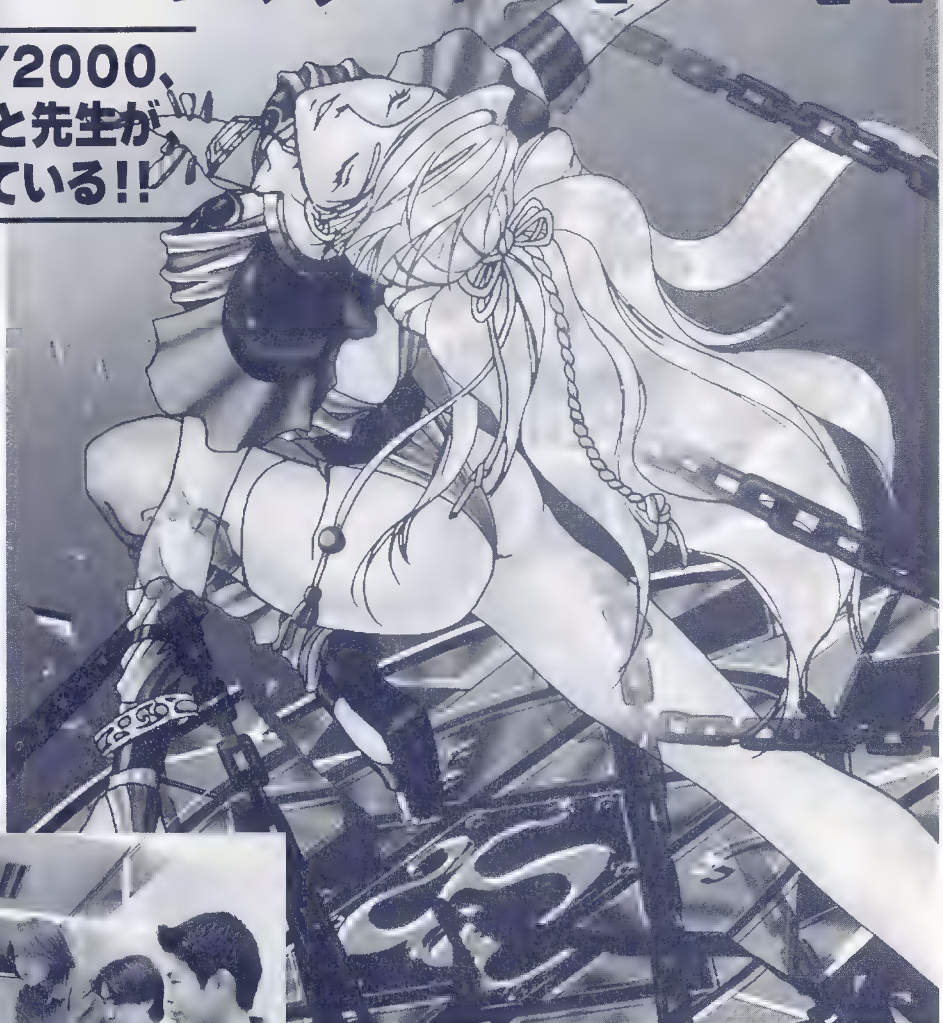
12:あなたのご意見をご自由に／アイランドへの投稿もどーぞ。
(P.N.　　)

ご協力ありがとうございました。

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!ゲームデザイン科

PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生がキミの創造力をまっている!!



体験入学！毎月第2・第4土曜日

参加希望の方は、ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・参加希望学科名・参加人数（父母の同伴可）を明記してお申し込みください。案内状を送付します。



夜間部開始！10月生願書受付中

アニメーション声優科	アニメーション科
ゲームデザイン科	イラストレーション科
漫画家プロ養成科	※各学科週2回授業







現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のゲームデザイン科は、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーション技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田　毅）

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学見学随時可→日時をTELにて要予約。

99年度生・7月1日願書受付開始

- ◆ゲームデザイン科
- ◆アニメーション声優科
- ◆アニメーション科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel.03-5276-1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名（○月号）を明記、切手250円分同封で請求。

FAX03-3234-2469 'INTERNET' http://www.tag.co.jp/



第12回 読者が選ぶゲームメスト大賞・広告デザイン賞ノミネート(希望)作品
こんなんARIKA
ROUND2 FIGHT 3 発目
KOBAYASHI 小林 真文 MAFUMI
どーも働く妊婦小林です
古来より犬は安産と申し〼(マス)。
(水天宮 戌の日の解説)
妊婦といえばつわり…つわりといえばこーゆーイメージ?
やあ! 君まさか!!
ああすっぱいものが食べたいうえっぷ
ところがどっこいひたすら眠りつわりもあるのです
襲い来る睡魔のイメージ
あのミラフ遅れててごめんなさい… 日が…日が沈む前にはなんとか!!!
そのまま
セリヌンティウスならとっくにすっぱり殺されてたね♡
貴様が死ねい八へ
ほっほっほ
つやつや
さて前号でレポートしたEX2メディア対抗大会の「賞品」として優勝者&準優勝者チームが招かれお食会が催されました
場所は渋谷日本料理の店「きたいち」
廊下にはほのかなお香のかほり♡雅な楽の音も流れておステキ♡
なのにど～して この部屋は呪文のような怪しい会話とカレーのニオイが漂ってるかな!?
ちゅうちゅうワイヤー ちゅうワイヤー! 小スラ ブラスト インフェルノ…
くん くん
カレー?
①前菜(?)
②刺身
③茶碗蒸し
④焼きもの
⑤揚げもの
注目の料理はこれだ! 上品な味でうまいぞ!
そしていよいよメインのしゃぶ～しゃぶ!!!
ひときわカリ～
ん?
ああ…!!?
カレーヌードル!?
※ヒアリング
自分で… (しかも床で)
お湯を足しましょう
コポポポ
準優勝チーム (ファミ通)
優勝チーム (ベントスタッフ)
ああああ、勝負とはかくも厳しいものなのだろうかッッ
でもこういう場所でカップめん食べる方がある意味ゼータクかも♡ 食おーったって食えんもんね
ううう… 負けるな負けるなファミ通!
食いとうないけど!
もう勝負ついてるけど!
ほふ ほふ
寄生虫
ファミ通毎週金曜発売◀
▶ベーマガ毎月10日発売



と、いう訳で… お仲間（アリカ社員）大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー（ゲーム制作未経験でもOK）
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

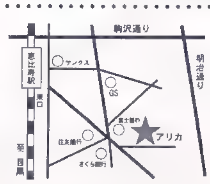
【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年棒制に変更できます（開発部員のみ）
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

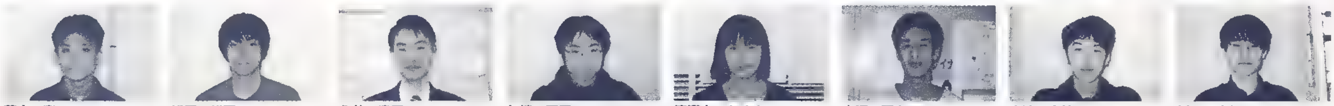
☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする――。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



藤木 亮
キャラクターデザイン科1年制
就職先／セガ・エンタープライゼス
職種／グラフィッカー

浅尾 祥正
キャラクターデザイン科1年制
就職先／[illegible]コンピュータエンタテインメント
職種／グラフィッカー

永井 康皐
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトラス
職種／プログラマー

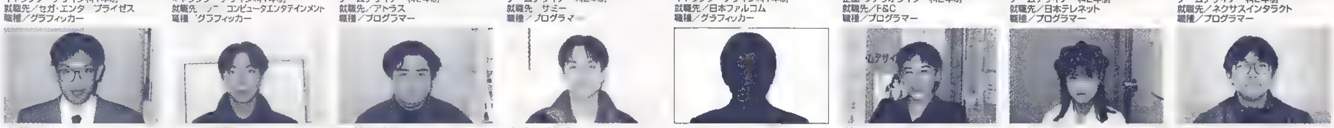
矢端 賢吾
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サミー
職種／プログラマー

津嵩山 あずさ
キャラクターデザイン科1年制
就職先／日本ファルコム
職種／グラフィッカー

中沢 厚志
企画・シナリオライター科2年制
就職先／F&C
職種／プログラマー

小池 幸徳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／日本テレネット
職種／プログラマー

川西 大輝
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー



斉藤 利一
企画シナリオライター科1年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／企画シナリオライター

笠原 直樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー

浅井 恵一
企画シナリオ2年制
就職先／ベック
職種／グラフィッカー

真本 英成
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データウエスト
職種／プログラマー

K・S
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データウエスト
職種／プログラマー

井口 ふさの
ゲームデザイナー科2年制
就職先／プロデュース
職種／プログラマー

江上 清香
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネメシス
職種／プログラマー

遠藤 聡
ゲームデザイナー科1年制
就職先／プロハウス
職種／プログラマー



大寉 美智子
CGクリエイター科2年制
就職先／インターリミテッドロシック
職種／グラフィッカー

大塚 裕美
ゲームデザイナー科2年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

栗生 由美
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／グラフィッカー

輿水 真一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

小滝 卓夫
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルファ
職種／プログラマー

坂本 節郎
サウンドクリエイター科2年制
就職先／セレン
職種／サウンドクリエイター

高野 嘉明
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／プログラマー

原田 剛
ゲームデザイナー科1年制
就職先／セブン
職種／開発



S・F
企画・シナリオライター科2年制
就職先／ベック
職種／企画シナリオライター

篠口 直幸
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ベック
職種／プログラマー

平沼 靖
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ズーム
職種／プログラマー

福田 正佳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

三浦 沙織
CGクリエイター科2年制
就職先／ヒッツラボラトリー
職種／グラフィッカー

山崎 晃
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネバーランドカンパニー
職種／プログラマー

山村 一樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライジング
職種／プログラマー

五十畑 晶
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスコンピュータ
職種／プログラマー



高橋 晃太郎
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルトロン
職種／プログラマー

高橋 啓人
ゲームデザイナー科1年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

三戸 隆義
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サクセス
職種／プログラマー

杉野 仁美
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ビジュアルアーツ
職種／グラフィッカ

小田 一行
企画・シナリオライター科2年制
就職先／シ・ラボ
職種／企画シナリオライター

木村 憲一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エーアイ
職種／プログラマー

与沢 宏明
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ジーベック
職種／グラフィッカー

西巻 直文
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ココナッツジャパンエンターテイメント
職種／プログラマー



伊藤 豊
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

飯田 耕一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／タムソフト
職種／プログラマー

藤本 誠一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

金井 教和
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

田尾 典利
企画・シナリオライター科2年制
就職先／アイディアファクトリー
職種／企画シナリオライター

M・K
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント
職種／プログラマー

吉田 将司
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトリエドゥーブル
職種／プログラマー

若狭 貴弘
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスタジオ
職種／プログラマー



花岡 純
ゲームデザイナー科1年制
就職先／日本コンピュータアーツ
職種／プログラマー

宮本 太一
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アーマット
職種／プログラマー

宮内 誠太
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ナウプロダクション
職種／プログラマー

阿部 雄仁
企画・シナリオライター科2年制
就職先／グラフィックリサーチ
職種／企画シナリオ

小幡 展弘
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アクワイア
職種／プログラマー

大塚 孝介
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エレクトロニクスアプリケーション
職種／プログラマー

小野 美津樹
ゲームデザイナー科3年制
就職先／ティー・ツィー
職種／プログラマー

中村 涼子
CGクリエイター科1年制
就職先／アイボリー
職種／グラフィッカー



花下 和之
ゲームデザイナー科1年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

山西 慎太郎
ゲームデザイナー科2年制
就職先／バーテックス
職種／プログラマー

鈴木 卓真
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ソーラボ
職種／プログラマー

安瀬 聖
サウンドクリエイター科1年制
就職先／ネクスティック
職種／サウンドクリエイター

三浦 裕大
サウンドクリエイター科1年制
就職先／童
職種／サウンドクリエイター

木下 博史
サウンドクリエイター科1年制
就職先／ミント
職種／サウンドクリエイター

末岡 靖彦
サウンドクリエイター科1年制
就職先／メガス・エンターテインメント・ステーション
職種／サウンドクリエイター

小林 直樹
ゲームデザイナー科1年制
就職先／シー・ピー・ブレイン
職種／プログラマー

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース）

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座！

スペシャル版

- 全日制2年コース／月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- 開講日／1999年4月入学
- この講座のみ入学試験あり。（適性、筆記、面接）
- 応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち！ 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

（使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ）

毎週（月・木又は火・金）／18:30～21:00 開講場所（代々木）

入学願書受付開始！〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中！



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数（専門職社員）ダントツ全国第一位!!



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 安瀬 聖さん
（株）ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本館郎くん
（株）セレン



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
（株）童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
（株）ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
（有）メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座（新聞特設クラス）
全日2年制 矢端賢吾くん
（株）サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中

リポート17

リポーター：ビートマニアつとむっち

HYPER コナミ元気ロケ通信

そういえば「ビートマニア」はどこへ行っても大ブレイク中！プレイする人、次を待つ人。今イチバン旬のこのゲーム、目立ちたい輩は「なりきりＤＪ」となって注目されようぜ!!

チルコポルト上尾店、筐体増加！

ちゃっす！今回は、チルコポルトの大将上尾店の紹介だ。高崎線上尾駅の西口を出て、まっすぐに2分ほど歩けば4階建ての大きなものなので、すぐにわかるはずだ。

そして3階のビデオゲームフロアがリニューアル！これまでも、広いフロアにズラリと並べられた100台近くある筐体数はすごかったんだけれど、今回さらに増やしました！昔、攻略できなくて悔しい思い出が残っているゲームや、無茶苦茶得意で自慢しまくった懐かしのゲームから最新のゲームまでずらり勢揃いしているぞ！運動系のゲームも多いし、さわやかに汗を流しつつゲームをするのもイイ感じ？プレイしたいゲームがあるなら、まず上尾店で探すのが近道でしょう。

また、ゲーム大会もこれまでどおり定期的に開催されていくんだが、なんと今後は大会の模様をビデオ収録し、後日、フロア上映をおこなっていくそうだ。さらに、希望者にはダビングサービスも実施する予定だ。

そしてカラオケのラブタブ、コナミグッズのこなみるくも、元気いっぱい、営業中だぞ。

それから今後は、夏休みに向けてのイベントも企画中とのことで、フリープレイ大会や、懐かしのゲーム大会も開催予定だ。この大会の第1弾は、なんとバーチャ2大会!!（予定）「集え！千本パンチャー」とは、上尾店V氏のお言葉だ。いずれにしてもこれからの上尾店からは、目が離せないぞ。

チルコポルト茂原店からは素敵な絵が

今回はちょっと行けなかったけど、お馴染みチルコポルト茂原店の紹介をまたまたしちゃおう。今回はイラストが届いてるぞ〜。

これが「せとうかつみ」さんの



素敵なイラスト。どうもありがとう。これからも紹介していくから、みんなもたくさん書き込みに来てね。

何？ビガロ新宿店が変わる!?

まず、ゴールデンウイーク中は、ときめきフロア改装1周年イベントにたくさんのご来店ありがとうございました。これからも盛りだくさんのイベントをおこなっていくので、イベントスケジュールには要注意！これからもよろしくね。

それから、突然ですが…「ビガロ新宿店」が「チルコポルト新宿店」に店名を変更する予定なんだ。今月は店名変更に伴い、新企画が目白押しだよ。ポケモン映画公開記念UFOキャッチャー取り放題や、バーチャストライカーベストゴール大賞などやるので、どんどん参加して下さい。

また、「こんなイベントをやってほしい」というのがあれば、どんどん言ってね。君の熱意はきっと届く（だろう）！シャイな君はノートに記入しよう。

それとっ、コナミ直営店の中でも、特に、新宿はビーマニが熱い。最近では「Hard Techno」や「RAVE2nd」をプレイしているお客さんもいて、この店のレベルは、ほんとに高い。腕に自信のあるそこの君、新宿でプレイしよう！月1回恒例のコナミ・ビーマニライブもいつも、盛り上がってるよ。一度見に来てね。

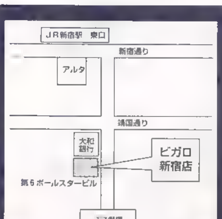
チルコポルト新越谷店は女子高生の人気スポットだぞ！

チルコポルト新越谷店がどんどん進化しているぞ。1階は、地元女子高生の憩いの場。ワイワイ・ガヤガヤ楽しい笑い声が聞こえてくるんだ。店内では、全身が写せるストリートスナップや、落書きができるプリプリキャンバス、スーパープリクラなどで作ったシールのコンテストが定期的に行われている。また、景品もかわいくて人気のあるものを揃えてます。彼女たちとお近づきになりたい人（？）は絶対にゲットしよう。「すご〜い!!」と言われるコト間違いなしだ（ただ、その景品を見せびらかして去らないように。イヤなヤツになってしまうぞ）！

そして、2階にあるときメモコーナーも小さいながらもパワーは、すっごいのだ！情報交換ノートもイラストがいっぱい描かれていて、いろいろな話題で盛り上がっている。みんなもどんどん書き込んで、ノーターの輪を広げようぜ。

それからもう1つの2階のパワーは、ずらっと並んだビデオゲーム。最新機種から、懐かしいゲームまで、きっと君を満足させるゲ

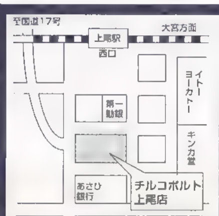
元気ロケ全店MAP



ビガロ新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



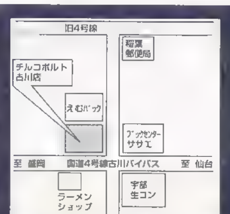
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00〜24：00



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00〜23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00〜24：00（年中無休）

7月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
- 7/5 ファイナルハロン大会（17:00～）
- 7/12 ビートマニア2nd大会（18:00～）
- 7/18～20 夏休み突入記念くじ引き大会
- 7/13～31 ストリートスナップコンテスト
  夏休み期間中毎週テーマを決めエントリー受付。第1回7/13～19、テーマは「ゆかた美人」。優勝作品の発表は毎週日曜日、賞品進呈。
- ・営業時間の一部変更：7/25～8月末まで土日祝に限り朝10時からオープンします。

【チルコポルト茶屋町店】
- 7/11 アーユー、テクニシャン!?オラタン大会（19:00～）
- 7/12 きたぜ1周年記念デーイ！ときメモ、一般イベント有り、さらにZERO2第4回大会！
- 7/19 Wカップ日本はどうだった？Vストライカー2'98大会（16:00～）
- 7/28 出てれば!?ZERO3大会！

【チルコポルト上尾店】
- 7/12 メモだまトーナメント大会（通常モードにて開催）
- 7/20 ？？？何かやるらしいぞ！お店で確認だ!!
- 7/26 ビートマニア2ndライブin AGEO 3rdステージ

【チルコポルト和歌山店】
- 7/11 鉄拳3トーナメント大会（15:00～）
- 7/12 第4回ビートマニア大会（15:00～）
- 7/25 第2回バーチャロン オラトリオタングラム大会（15:00～）
- 7/26 パニックパーク大会（15:00～）
- ・毎週水曜日はシール200円デー

【チルコポルトモザイクガーデン店】
- ・毎週火曜日 ビートマニアサービスDAY
- ・7月中パニックパークスコアチャレンジ
- ・シール機で3枚撮ったらシールホルダープレゼント

【チルコポルト茂原店】
- 7/11 あまいぜ！プライズ大放出!!
- 7/25 さらに倍！クレーンゲーム100円2PLAY!!
- ・毎週水曜日はシール機200円デー

【チルコポルト高松店】
- 7/4 鉄拳3大会（17:30～）
- 7/11 リアルバウト2大会（17:30～）
- ・PCBコーナー日替わりサービスあり
- ・毎週日曜日ビートマニア大会（18:30～）

【チルコポルト古川店】
- 7/5 ストリートファイターEX2大会
- 7/11 ビートマニア2nd MIX大会
- 7/19 鉄拳3大会
- 7/25 ビートマニア2nd MIX大会

【チルコポルト新越谷店】
- 7/11 ビートマニア2nd MIX祭り
- 7/19 イタリア優勝記念？？？バーチャストライカー2'98大会
- 7/20 海の日だ！ゲットバス大会
- 7/26 ストリートファイターEX2大会

【ビガロ新宿店】
- 7/5 バーチャストライカー2 '98シーズンマッチサマーステージ第3節
- 7/12 メモだまトーナメント戦
- 7/19 バーチャストライカー2 '98シーズンマッチサマーステージ第4節
- 7/20 海の日記念ゲットバス大会釣り堀へいらっしゃい
- 7/26 メモだま公式ランキングマッチ

【ビガロ梅田店】
- 7/19 バーチャロンオラタン第2回大会
- 7/26～31 第3回UFOキャッチャー大作戦

ームが見つかるはず。新越谷店で探してみよう！

「ビートマニア2ndMIX」はここでも大人気。「自称」ビートマニア名人としてTVで紹介されたスタッフが、「名人の座を奪いに来い」と言っていたぞ。これはもう挑戦しに行くしかないでしょうな。

チルコポルト茶屋町店「ZERO2大会」は超盛り上がった！

さて今回は茶屋町に、ZERO2のために集まったみんなの気持ちに答えて大会レポをお届けするぞ。何人かの従業員に「やばいっすよ」と言われながらも店長自ら強引にいった第1回大会（4／18）、なんと26人もの強者が来た。このトーナメント戦決勝はベスト4による総当たり戦だ。優勝したのはベガを使った安井さんダ。オリコンが美しいガイ使いも目立ったぞ。大会の締め言葉で「またやるゾ」と言ったら、みんなからの返事の熱さに店長マジで大感激！

第2回は5／5こどもの日だ。前回の勢いをそのままにたくさんの人が集まってくれた！店内ごったがえしで大パニック！ドーミーシアター50を2台使っての予選！マイクアナウンスもそれぞれ1人づつ！グゥアーうれしい悲鳴が…。

今回優勝したのはケンを使った石子さん。オリコン昇龍拳がさえにさえまくった。今度は7月12日、来てね！現在、帝王サガットで活躍してくれる人大募集だ！やろうぜ！

そして追加情報!! 菅原祥子さんライブin チルコポルト茂原

なんと、あの「ときメモ」の虹野さんの声で有名な菅原祥子さんのミニライブを7月19日にチルコポルト茂原店で行うらしいぞ！今まで、国府田マリ子さんや金月真美さんを招待して話題をふりまいてきたチルコポルトライブだけど、今年の夏は菅原祥子さんで決まりだ。

一緒にポラロイド撮影をしたり、握手したり、小さい会場ならではのフレンドリーな企画を計画中らしい。当日はこなみるくの出張販売やレアグッズのプレゼントもあるかも。ファンなら死んでも茂原に行くべし（アッ、死んじゃったら行けないか。「死ぬ気で来い！」ってことね）。

参加方法の詳細に関しては、コナミ元気ロケ通信on-lineをご覧になるか、株式会社KCC菅原祥子さんイベント事務局（03-3498-2685）か7月13日以降のコナミテレフォンサービス（0120-086-573）までお問い合わせをお願いします。

ミチルのHP更新情報

http://www.konami.co.jp/

こんちは。元ロケonline制作担当のみちる♥です。とうとう梅雨入りしちゃったね。毎日じとじとじめじめ……、こんなときこそ元気ロケ通信で気分転換しましょ♪

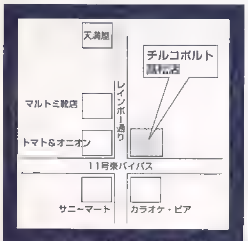
さて、今回はプリキャンのマクドナルドバージョンやコナミマガジンなどの話題を掲載！もちろん新しいグッズの情報も載ってるよ。そうそう、「こなみるく」ではこれから定期的に新しいグッズを発売したり、新店舗を開店する予定なんだって。詳しいことはHPに載せてるので、ぜひチェックしてね。

それではまた来月お会いしましょ♥ばいなら。

アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

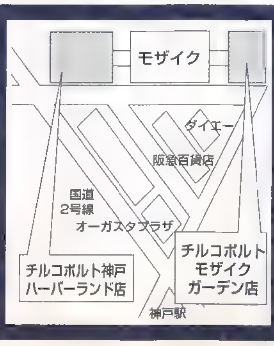
- ●資格 18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
- ●勤務地 各コナミ直営店（地図参照）
- ●待遇 交通費支給・制服貸与
- ●応募先 時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。



チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111



チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00

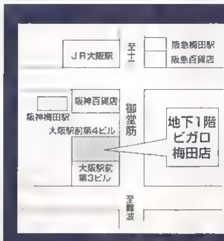


チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL078-360-0744

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン施設内 TEL078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

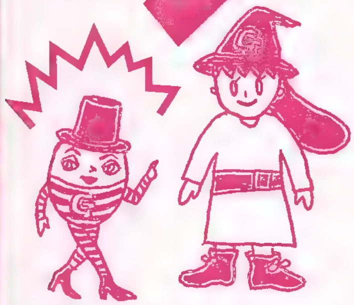


ビガロ梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523

ゲーメスト

担当：福田柵太郎、Mio　助っ人：田渕健康

アイランド



☆遂に開催が決定したアイランドと猛者通信合同触れあいキャンペーン。あまりの暴走ぶりに思わず「…まあ暑かったからねえ…」とその時はつぶやいてしまうかもしれない、だけどふと振り返れば楽しかったねと言えるような、そんなイベントにしたいと思うのココロ。詳細は次号以降で！（某氏に〝ガキ大将〟と言われたMio＆クラゲの群に囲まれたい福田）

☆以下の記述は、ちょっとゲームが好きであるがために苦労する教師と、彼を応援する二人のゲーマー生徒の心温まる日常である。

ゴールデンウィークも明け、買ったばかりのメスト№224を友人Kに見せていた、早朝の教室でのこと。

Z(私)「まったく、休み明けに宿題の処理に追われちまうとは。…おいK、表紙破るなよ」

K「へいへい。…そー言えば、お前のメスト読むやつがもう一人いるよな。発売日の次の日に来るヤツ」

Z「ああ、あの先生か。そろそろ来るんじゃない？」

そう言った瞬間、教室のドアが開いた。

先「マンマミーヤー!!お早う諸君!!」

K「なぜ今さらマリオ64なんスか？」

先「いーじゃん別に。やっぱりメスト読んでやがったな、はい1日没収。帰りに取りに来るよーに」

K「まだ俺が読んでるからダーメ。ほれ、先生はこの『オラタングラフィカルマニュアル（嘘）』でも読んでなさい」

先「えー、やだいやだい本誌がいいんだいー見せてくれなきゃゴッドマザー（校長）にチクるから」

Z「あーもー騒がしー連中だなーK、貸してあげなさい」

K「ちぇー。…あ、アンケートハガキだ。ZAX、これ俺が書いていい？」

Z「いーけど真面目に書けよ」

先「おし、まかせとけ。二人で書くぞ」

K「何が『おし』ですか。えーっと、面白かった記事は…」

Z「あー、そこ『シューティング特集』入れといて」

K「じゃあ俺はRYU-FINAL」

先「日刊サウスタウン」

Z「もう一回言っとくけど、真面目に書くよーに」

K「一番役に立った記事は…これだ!!ドラゴンクエストあるくんです」

Z「こらコラこら!!」

先「熱中してるゲームは朝比奈百合奈、早くプレイしたいゲームは豊原エツ子っと」

K「八八八先生、それゲーム名じゃナイよ」

Z「テメエらグルかー!!俺が宿題やってるからって好き勝手に書くなー!!」

先「好きなキャラクターは○カチュウで…ん？おいZAX、進学希望校なんか聞かれてるぞ」

Z「え？あ、ホントだ」

K「別に何書いてもいいんだろ？ボケるしか」

先「外道高校でどうだ（現在高三です）」

Z「もの凄く直球勝負ですね」

K「どうせなら代アニとか北予備とかオトコジュクとか」

Z「メチャクチャ他人事やな、自分」

K「んじゃここはおいといて、あとは住所氏名年齢か。ZAX、あとはお前書け」

Z「へいへい。……（記入中）…あれ？ひょっとして、在学校名も書くの？」

先「それっぽい空白はあるな。何て書く？」

Z「ボケてもしかたないですね、正直に書きますか。」

（中略）

先「あー!!ちょっと待てお前、そんなこと書いたら俺はどうなる!?」

K「は？何が？」

先「よく考えろ、もしこれが元になって新声社から何かが来たら…」

（想像モード突入）

校長「先生、先生あてに手紙が届いてましたわ」

先「手紙ですか？（…は、これは新声社から!!一体何が入っているんだ…）…封が切られている…？」

ドドドドドドド…。

先「まさか校長、中身を…」

校長「ええ、読みました…先生、わが校では生徒がゲームセンターに行くことは禁止しています。それなのに教師であるあなたがそんなことをするなんて…『言語道断』です」

先「ちょっと待ってください、一体何が書かれて…」

校長「問答無用!消去するッ!!…私の幽波紋の能力は、学校という射程範囲内で『絶対的権力を持つ』!!『スクール・デイズ』!!　クビクビクビクビクビクビクビクビクビ!!」

先「うげっ!!グはあッ!!」

バァー――――ン！

（想像モード終了）

先「というコトに…」

Z「先生、アンタ疲れてるんだよ」

K「いや、あのボスならやりかねん」

先「というワケで、このアンケートハガキは出させん!!焼却してくれるわ!!」

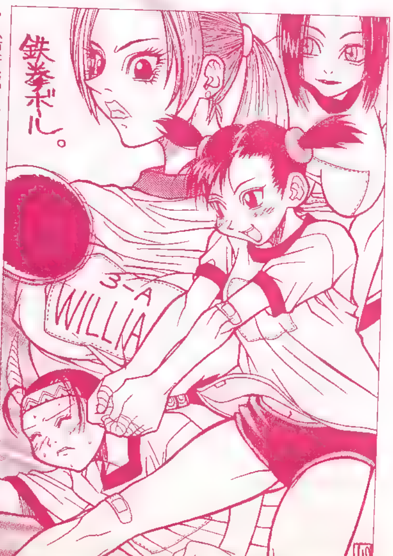
Z「あ、コラ返せ!!俺の読者プレゼント！」

K「さりげなくメストまで持っていくなコノヤロウ!!」

…こうして、彼はとりあえず身の安全を得た。しかしアンケートハガキはまたやってくる……。

（福岡県　R．C．ZAX君）

Ⓜ生徒が生徒なら先生も先生だな…。ZAX君は今年受験だそうだけど、この様子を見ると、この一年も明るい（？）学校生活が送れそう。勉強もがんばれよ。



→（東京都　パニックアタックさーん！君①）ⓂPS版のオマケゲームだね。これ、高校生時代の球技大会を思い出しちゃいました♡

今号のいっぱつ

議論の夕べ

Ⓜゲーセンでの女性差別問題。これはかなり深刻な問題のようで、続々と意見が寄せられている。

☆№224の仲井六段さんの「対戦格闘ゲームにおける女性差別」について男性として少し述べたい。

先日、友人の女の子とゲーセンに行って聞いてみた。

「女の子は対戦しにくい？」

「うん…ちょっとね」

との返答。

「何で？」

「怖い」

正直驚いた。確かに何らかの圧力がかかっているようだ。

そんなある日、行きつけのゲーセンのセイヴァーで女の子のフェリシアが男のジェダにボコボコにされていた。終わった時、男が連れの人に一言、

「女には負けられんて」

!!⁉危うく出そうになった手を押さえて、

「自分、それおかしいで」

と言ってその場は去った。

後ろ指さされた…。

その一言でわかったのだが、注目すべきなのは「対戦」「格闘」という言葉である。これらはそのゲームが「闘い」であることを指している。男というのは変なもので、女性の前では「カッコイイ」「強い」自分でいたいものなのだ。まがりなりにも女の子に「闘い」「格闘」で、仮想であっても負けたくないのだ。

これを読む男性ゲーマーよ、そんな自分に早く気づいて紳士であれ！女性ゲーマーよ、勇気を出して乱入しよう！一人で無理なら二人で、二人で無理なら三人で、共に足を踏み出してチープな価値観をいだく男たちの目を覚まさせるんだ！かつて政治や企業を舞台に立ちはだかったこの壁を乗り越えろ！応援してるぞ！

（大阪府　灰色の哪吒君㋑）

Ⓜなるほど。男性のそういう微妙な心理が、女の子を怖がらせる原因の一つになっていたのか。でもこれなら、本当に差別しようとしてたり、脅そうとしてるんじゃないみたい。女の子も必要以上に怖がることはないぞ。

☆格ゲーやりたいけど、男性プレイヤーの差別が怖くてプレイできないという女性ゲーマーの方々の意見をときどき見かけますが、具体的にはどういうことなんでしょうか？罵声をあびせたり、台を叩いたり、といったことは自明の理ですが、それ以外にもあるんでしょうか？一度、女性側の意見をアンケートしてみてください。

（青森県　相馬一幟君㋒）

Ⓜ格ゲーに限らず、ゲーセンが怖い、実際怖い目にあった、不愉快な思いをしたという女性のみなさん、ご意見お待ちしてます。また男性でも同じような経験をされたという方、ぜひご意見をお寄せください。

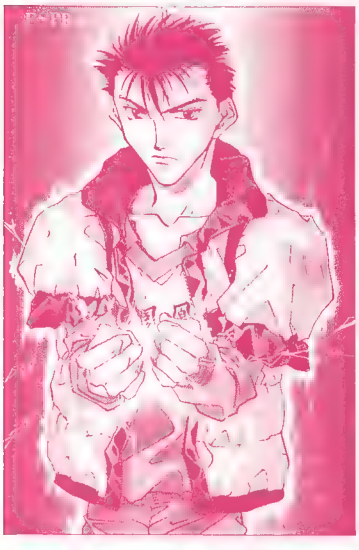
☆私はこの春からアミューズメント施設で働くようになってわかったのですが、今のアミューズメント施設を支えているのはビデオゲームではなくUFOキャッチャーなどのプライズゲームやプリクラ、メダルゲームです。ビデオゲームはコンシューマーゲームのせいかもしれませんが、マニアの方々しかやっておられないのが現状です。もっといろいろな人、たくさんの人ができるゲームが出ないとビデオゲームはやばいです。

（愛知県　きくりん君㋓）

Ⓜ確かに、私が一般客だった頃、自分が楽しめたゲームといったらテトリスかクイズゲーム。今、ビデオゲームは知識や練習が必要なものが多いけど、その要素ぬきで遊べるゲームも、アミューズメント業界全体のためには必要なのかもしれない。業界の方々のご意見もお待ちしてます。



⬅（富山県　都氏さとみさん②）
Ⓜ君の初1コインクリアゲームは何？その感動を忘れないで、新たな何かに挑戦し続けて。



⬅（福岡県　逢坂くゆりさん③）
Ⓜいろりが人気独占と思いきや、私の周りは祐介でプレイする人多し。さすがメスト推薦キャラ⁉

素朴な疑問

☆今さらとは思うけど、ギルの組織ってシャドルーとベガのことをどう思っているの？

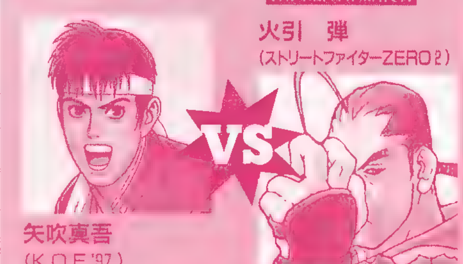
（千葉県　会田惣君㋕）

ⓂゲーメストムックのストⅢファンブックで、カプコンのストⅢ開発スタッフはこう答えてるぞ。

「ギルの組織は世界そのものと想像されます。シャドルーの活動も、ベガさえ気づかぬ大きな力によって利用されたり、コントロールされています」

うーん、そんなに気にとめてなさそう。

ザ・ドリームマッチ
THE DREAM MATCH



火引　弾
（ストリートファイターZERO 2）

VS

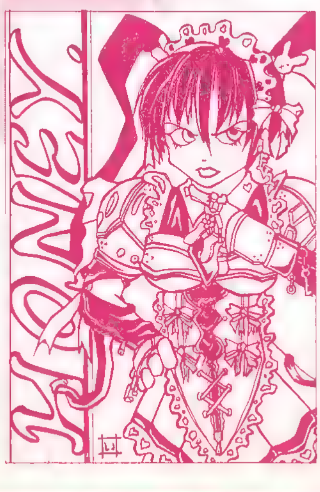
矢吹真吾
（K.O.F.'97）

☆結果…真吾の一発逆転MAX版外式・駈け鳳麟で、ダンの挑発伝説に勝利。てゆーか、元々真吾のほうが性能的にダンより上の気もするけどよしとする。

（広島県　木村正君㋔）

Ⓜやけに騒々しい対決になりそうなのねん。

➡（大分県　なほどんさん④）　Ⓜ京は卒業できたのか？真吾は成長したのか？庵はどうしているのか？気になる気になる。





⬅（東京都　守山いつかさん⑤）　Ⓜハニーを見て「若いっていいな…」と思った私はジェーン使用。

『夏コミの読サビグッズ！ミヨコの特選テレショップ！』

商品番号00壱…オパっち－S
○GA・BAND○－
敵を倒して金を集めてSHOPでパワーアップ－（予定）
○Big Wingを買うと羽が大きくなるぞ!!（当然）
○16tボムを使うとなぜか一瞬10kg重くなるぞ!!（謎）
○敵にやられると本体が木っ端微塵に砕け散るぞ!!（再生不可→忠実）
○いつ爆発するか分からないから満員電車では気を付けよう－（血の海）

（大阪府　灰色のナタク君㊀）



⬆（奈良県　中川知紀君⑥）　(福)身体から香りたつ火薬の匂い。これぞ兵上だ！



⬆（新潟県　D！さん⑦）　(福)そんなあなたにガムラツイスト!!

(福)ポケット養育ゲームなのかパーフェクションみたいなスリルゲームなのかよくわからないんですけど。

商品番号00弐…安地発見君
☆これはシューティングゲームの安全地帯を自動で探してくれるゲーマー必須の機械です。画面に弾が256発存在しようがスイッチ一つで安地を声で知らせてくれる－
難点としては、声優が西村知美さんで「右…上のほう…かもしれないです～。えっ、ごめんなさい－」と非常にトロくアバウトなのが特徴。

（超時空要塞　ドクター－夫君㊇）

(福)クイズセーラームーンの正解予報（30％）みたいなものか…。PNがマニアック。



⬅（福岡県　結希猫君⑧）
☆聴かせてあげる、icy-song。

『水着魔法系神聖機体メガネッ娘化計画始動!!』

☆5月30日号の特別付録をなにげに見ていたある日のこと。とあるバーチャロイドの紹介ページを見たとき、オレの心に電撃（ライデン右ターボ＋センターウェポン）が走った。彼女（？）の名は…、

エンジェラン－

ポニーテールに長いフレアスカート、そして何よりかにより「魔法少女」っ－むむうっ、これに「メガネ」を加えればオレの理想の女性像ではないか！いや－惜しい。惜しいけど前作のフェイ－イェンに比べればめざましい進歩なので（フェイ－イェン・ザ・ナイト？んなの知らん↑(福)カゲキね…）使ってみることにする。

前作ではわけもわからずCPUテムジンに歩いていき、ソードでたたっ切られるという悲しい過去を持つオレだが、ラスボスからメガネを取り戻してエンジェランにかけさせる（んなことできねって－）ためならオレはやるぜ！ほうきもとい杖に乗ってエンジェラン、いっくぽ－ん－

っ、強い－すごいぞ魔法少女－右ターボ＋センター＋右ターボ＋レフトウェポンを連発してるだけで勝ててしまう。おまけに左ターボ＋センターのカベはドルドレイのドリルですらつき破れない超合金Zなみの硬さを誇り、ジャンプキャンセルと超合金Zを適当に繰り返してるだけでほぼ無敵となる。

残念なのは、ややスピード不足であることと、メガネをかけてないことか…と、ふと筐体に貼ってあった紙を見ると、そこにはエンジェランの特殊コマンドが－なになに、「○×▼＋Sでスピードアップ」か。ちぇっ、「メガネ装着」ならいいのに、ケチ。

しかし、これでひとつめの不満は解消だっ－早速「おまえにはワシの残像すら見えまい、クエックエックエッ」とでも言いたげに登場したスペシネフのおっちゃん相手にためしてみる。コマンド入力の瞬間－華麗に回るエンジェランの背中から神々しい翼がはえてきたぁ－

は、速い－すごいぞメガネっ娘－（違う）サイファー－をも超える高速ダッシュ－見たかおっちゃん－ってなんで体力半分になってるんだ－!?

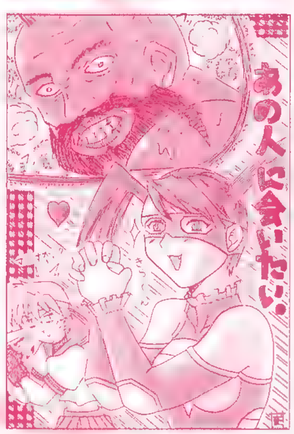
…そ、そうか、エンジェラン、君はその身を削ってまで翼をはやしたんだね…。大丈夫－たとえどんなに傷ついても超合金○さえあればおっちゃんの攻撃など一発もくらうはずがない－ってセンターウェポンで思いっきり貫通されとるっ－なぜだ－!?中ボスらしき物体の攻撃をもすべて防ぎきったこのエイジスリフレクター－（違う）がなぜこうも簡単に…。

しかもなんか全然攻撃できないと思ったら武器ゲージにドクロが－ぐわあぁこりゃ勝てん－エンジェランメガネっ娘化計画、破綻－無念。

P.S.先日下り坂で「エンジェラン出撃!!」といいつつ自転車のサドルに横向きに座って爆走してたらみごとに転倒、前ダッシュ攻撃級の衝撃を受けた。危ないからみんなはマネしちゃだめだよ－（ドルドレイ出撃もダメ!!）

（北海道　R88ピエール君㊀）

(福)エンジェラン操縦中は内股になってる自分に気付く…メストにも「なりきりパイロットが重要」って書いてあったし…。んなことより、たしかにカベは使える、スペシネフの怨霊追尾玉とも相殺だ、ナイスカベール！



⬆（大阪府　鳶君⑩）
(福)ロシアの未来を睨め付けるザンギの澄んだつぶらな瞳。映りこむのだレインボー・ミカ！



➡（愛知県　天原考君⑨）
☆第四帝国と慕わしい人のために、緋色の剣をふるいましょう。

のんきな日常

♨今日、神保町に行ったんですよ。んで、新声社を探してもなかなか見つからなくて、30分くらいでやっと見つかったんですケド、狭い!!とにかく予想以上の狭さに驚きました。ちなみに、船堀駅から260円で神保町でした。また行くぞ!!

(東京都　MK-Ⅲ君(こ))

Ⓜ船堀駅というと、都営新宿線(地下鉄)で乗りかえなし、約20分の道のり。そうそう、水道橋駅や御茶ノ水駅で降りてもいいんだけど、新声社って場所がわかりづらいんだよねえ。奥まったところにあって。G-Modelは狭くてゴメン。でもマルゲ屋は広いザンスよ。ぜひおいでませ。

♨友達が「ストリートファイターⅢ RYU-FINAL-闘いの先に-」が終わったら、次は「ストリートファイターZERO3 DAN-FINAL -挑発の先に-」が連載されるであろうと予言していた。はたしてこの予言は当たるのか?

(愛知県　じろー君(さ))

Ⓜ99・9%当たらないだろー、と私は予言しとくよ。それより、ストⅢの本来の主人公は出番あるのかとわりと心配。

♨エンジェランを初めて見た時の感想。

「魔法少女とは…。うーん、キューティーハニー型メカという予想はハズレたか…。」

だって、フェイ-イェンの時はアレっぽかったし…。P.S.♡ビーム発射時に叫ぼう。「ビジンダーレーザー!」

(滋賀県　大聖リース君(し))

Ⓜハニー型だと、いろいろと変わるわよ♡なのかな。多種多様に変形可能なの。そしてナイスバデー!!女性型ロボというと私はついビー○スAなどを思い出し(以下略)。

♨ご商談の場の下の、アイランド投稿への宛先ですが、郵便番号だけで届いてしまうものなんですか?さすがフケタ、タダ者ではない!!(笑)。でもホントにOK!?

(神奈川県　小山哲也君(す))

Ⓜダメなんじゃ～!!(泣)。これが原因でみんなのいいネタが届かなかったらと思うと…ぐあ～!!とりあえずすまぬ。

♨ゲーセン店員って、なんか人間ダメになりますね。半年やってよくわかりました。ウチにプライズもの転がってるし…一番の収穫はGダラポスターかな?ってそれ、持って帰ってよかったやつ!?

(千葉県　いげ君(せ))

Ⓜフリーターで遅番(夜)店員だと、昼夜逆転しがちでダメになーる。筐体いじってクレジット入れてタダゲーでダメになーる。落とし物のタバコをネコババしてダメになーる。ああ店員よ、正しき人間たれ!!

♨ジャンレッド・ブルー、カムバーック!!あのやる気があるんだかないんだかよくわからないところがよかったのに…「辱し固め」は君らのものだ!!

(千葉県　アキラ君(そ))

Ⓜあの姿がもう次では拝めないのは、非常に惜しまれる…が、編集部でも新技開発して応募しようという動きが!!「辱し固め」を超える技を考えて、悲しみを拭い去れ!!

♨コーディーにいったい何があったのだろう?刑務所入るわ、恋人に逃げられるわ、脱獄するわ…市長、どうにかしろよ。

(大阪府　らりるれロディ君(た))

Ⓜ…使おうと思ってたのに…あの白Tシャツにブルージーンズのさわやかな彼はどこへ…だって目が死んだ魚みたいに…(号泣)。

♨質問なんですが、ゲーメスト編集部にはどうやったら入れるんですか?やっぱり大卒じゃないとダメなんでしょうか?

(愛媛県　プータロー君(ち))

Ⓜライターなら特に学歴は問わないと思うけど、必要なのはゲームに対する情熱。これ以外に、ゲームの優れた攻略力と正しく文章を書く力、それにどんな激務にも耐えられるスタミナと、どの会社でも必要な一般常識。あと、大きなゲーム大会で優勝するとか、ハイスコアで全国トップをたくさんとるなど、優秀な成績を出すというのもいい。本気で仕事としてやっていこうと考えたなら、自分をこれらにあてはまるよう鍛えて、応募してみるよろし。

♨僕は男の子ですが、泣きたい時は思い切り泣いてよいのですか?

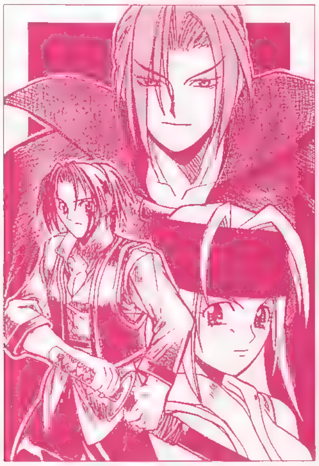
(大分県　ヤン・リー君(つ))

Ⓜいいよ。泣いちゃだめだ、って自分にずっとガマンさせてると、そのうち心が泣きたい時でも本当に涙が出なくなっちゃうから。ガマンしなきゃならないのなら、「この人の前なら泣いてもいい」という誰かを見つけよう。きっと力になってくれるよ。

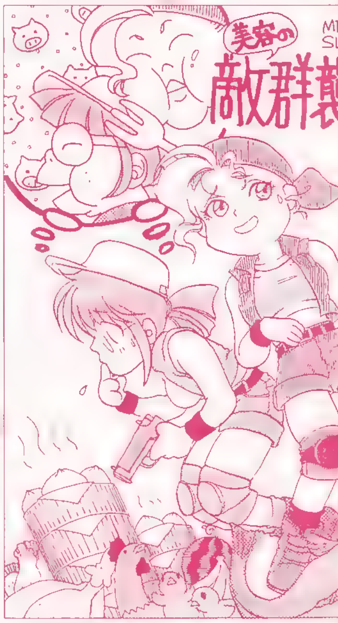
…ってコレ、ここに載っけてよかったのかな。ちっとものんきじゃないな(汗)。



⬆(福岡県　県凜也さん⑫)
☆喉が乾くわ、貴方みたいな退屈なひと…相手にならないわね…。



⬆(岡山県　兼定和泉君⑬)
Ⓜ発売からだいぶたったけど、まだ対戦がんばってるかな?



⬆(神奈川県　藍屋キリコさん⑪)
Ⓜわかっててもねえ、食べちゃうのよねえ。後で運動すればいいかナ…とか。

➡(奈良県　南雲尚彦さん⑭)　☆もっと熱くなりたいのなら、燃やしてあげる、あなたの身も心も…。

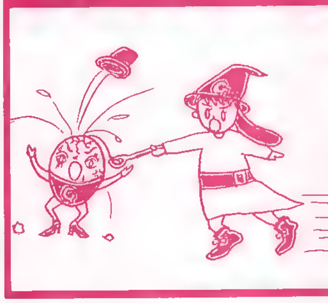




⬅(青森県　黒川春姫さん⑮)　Ⓜこれエロス村行きだったんだけど、(福)がこのエロスを理解できなかったのでⓂがもらいました。グフ♡

暴満館

The House of Full Violence



『日米ヒーロー対決ッッツ』

☆No.226のR88ピエール君の意見に物申したい。君は何を言うてるんですかッ!? VSシリーズの次回作なら、やはりアメリカ市場も考えてマーヴルVS○○ヒーローズとなるのがあるべき姿であろう。そしてっ!何もスクウェアやSNKなどの商売敵の力を借りなくともッ!我が日本には米国のスーパーヒーローがいるじゃないですか!勿論、それは、

東映特撮ヒーローズだあっ!

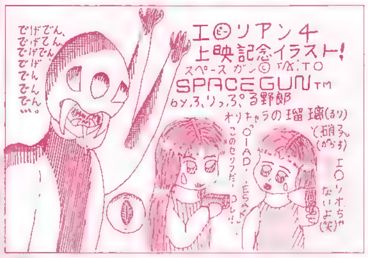
仮面ライダー1号・2号のヴァリアブルコンビネーション(ダブルライダーキック)、キカイダー&キカイダー01の華麗なロボットアクション、超能力なら負けないぞイナズマン、多彩なムチ攻撃と過激な挑発がウリの快傑ズバット、レーザーZビームで敵を殲滅しレーザーブレードで相手を切り裂く宇宙刑事ギャバン!

隠しキャラはもちろん(カプコンさんココが重要ですぜ)七星闘神ガイファード&デスファードと東映版スパイダーマン(要レオパルドン)だ!ステージ8の巨大ボスキャラには岩石大首領か巨大ドルゲで決マリでしょう!(注:ガイファードは東宝です)

どうスか?もう、この企画なくしては夢の日米対決とは言えまいて!さあカプコン様!神様仏様岡本様!お願い!作って!

(愛知県　ガイファードはカプコンヒーローだ!君㋢)

㊗ブレイザーキャノン波動砲とプロトンキャノンのキャノン合戦ははずせないでしょう(ケンはすでにケン・マスターズがいるから表記が混乱しそう)。メリケンやらU.K.のソウルに東映ヒーローは熱く響くのかっ?



(神奈川県　ふりっぷる野郎君18)

㊗素直にガンシュー「エイリアン3」を描けばいいのに、なぜかスペースガン　私の近所のゲーセンにあったスペースガンは、ある日中身がガンダムになっていてびっくりしましたが。

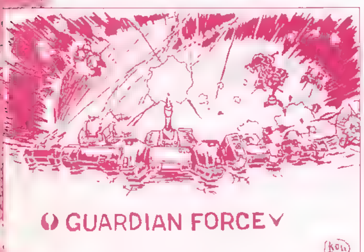


(千葉県　残九郎君⑲)　㊗闘いの挽歌のアルマジロンとか来てくれるんじゃない?チーム丸まり転がりってことで。



(高知県　空手バカボンさん⑯)

☆狂気だぁ?あんたたちこそマトモなのかよ。



(千葉県　KOGさん⑰)

☆星を超えてタンクは進む!

『永久不変のギャルたちへ』

☆先日、ギャルズアイランド1-2-3限定復刻版が出た。あの伝説の3冊が1つになったというたいそうお得な代物だ。が、ゲーム代が日に300円の(マジで)赤貧学生の俺には関係ないなと思い、たいして気にしてなかった。

そんなある日、何気なく古本屋をのぞいた俺は驚愕した。「こ…これは!」なんと本家本元のギャルズアイランド2があったのだ。全財産をはたいて購入、家で読んでみた。

ギャルアイ2が出たのは93年頭。リリスやさくらはもちろん、モリガンやナコルルすら生まれていない頃である(ちょうど舞が出てきたころ)。当時、ゲーセンに近寄りすらしなかったために、名前すらしらないキャラもたくさんいた。

しかしこれは歴史を感じさせる。当時は格ゲー黎明期。ゆえにおてんばキャラ自体が少ない。今見るとそれが逆に新鮮だ。

それにしても5年前だけのことはある。パステルには名前がなくウインビーだったし、アテナは続編出ないかなぁなんて言ってるし、ユリはやめてお兄ちゃんだし、コナミからX-MENは出てるし(しかもストームがすげえ悪役ヅラ)、源さんのフィアンセは某花組の空手特攻娘と同じ名前だし(5年前関係ねえ)、吉崎観音先生のハガキは載っているし、メガネっ娘は全然いないし(痛)、おまけにゲーメストは当時月刊である。

…でもギャルも本も質は高い。アルテミスやイレーネなんかは今では絶対見られないタイプだし。あとローザのバンプーはぜひ使ってみたい(アイレム戻ってこーい)。ギャルアイ2企画に目を向けてみれば壊れっぷりがもの凄い。春麗やアテナなどの着せ替えコーナー(それも切り抜き)はあるし、マンガではキングが金太郎ルックになるし(ヤバすぎる)…。

だが一番ヤバいのは座談会だ。もうキングやポイズンはつかまれるわ、しょう子や香澄は脱ぎまくるわ、ローザは口が肛門だと言い張るわ、アルテミスは電撃でしびれて乳揺れするわ、シルクは脱がされたうえに食われるわ、E・本田は乱入するわあげくはいろいろ出てきて大混乱…なんかもうこれはって具合である。

まあなんにせよ、歴史も感じられるいい本だった。今後のギャルに期待を寄せて、この本に乾杯!

(神奈川県　斎藤秀和君㋣)

㊗ギャルアイの初期は背景女性や酒場の牛娘までもリストアップするという凝りに凝った情熱マグマ本でした。見習いたいものです。したら、ギャルアイ6(でるのか?)ではゲットバスなどの雌魚も掲載?魚ルズアイランドじゃん。

☆「メタルスラッグ2」にて、「えの素」の「前田郷介&みちろう親子」を使ってみたいと思う今日このごろ。味方(正規軍)側にも、被害及ぼしてたりして……。

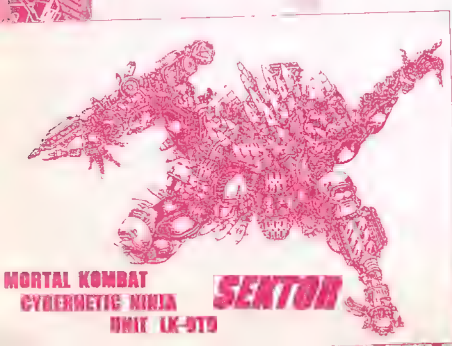
(埼玉県　レガシィRStypeRA君㋤)

㊗断末魔録音兵は田村さんが適任ですな。女性兵は撤退。

☆ZERO3のレインボー・ミカはもしかしてピエール・モンタリオの娘ですか?目の辺りの雰囲気が似てる…。

(東京都　eMY君㋥)

㊗リベンジでパワーとインチキが増したピエールとミカを見比べてみよう。この夏!



(東京都　山形自田君⑳)

☆無尽蔵弾道兵器の狙いは絶対零度。火遁の術も今は昔、モータル戦士セクター参上。

超芸魂

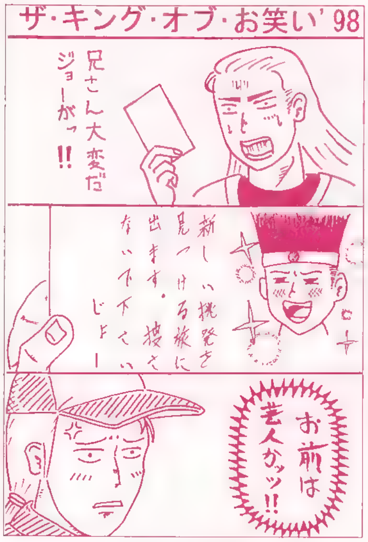
夏に向けてさらに熱く!!
いろんなトコロで差をつけろ



⬅（神奈川県　Dog君㉑）



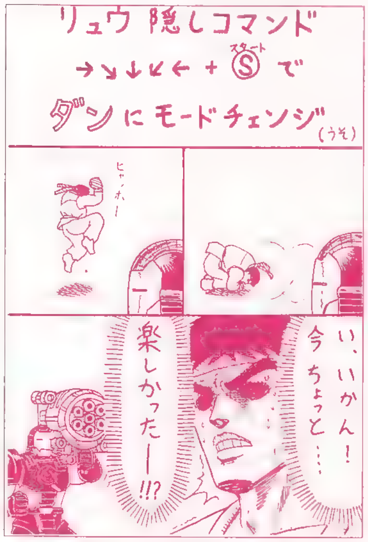
⬅（東京都　アベCHUN君㉒）
Ⓜあの謎の髪型はやはりソレだったか…マサ〜さん知らん人はゴメン。



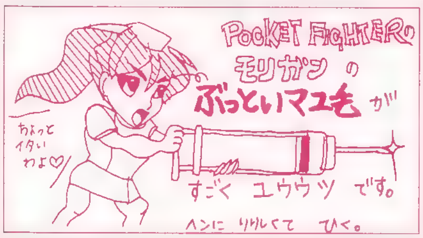
⬅（千葉県　残九郎君㉓）
Ⓜヤツの試合は、魅せてこそ、いや見せてこそなんぼ!!



⬅（東京都　素敵☆凡人君㉔）
Ⓜ坊ややお嬢ちゃんにはちょーっとわかりづらいね。お父さんお母さんに聞いてもいいけど恥ずかしがるからやめとき。



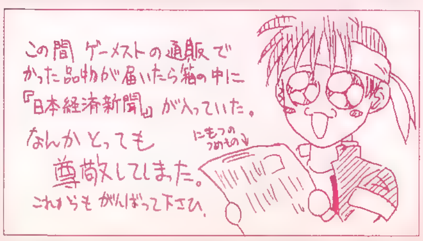
⬅（広島県　女賀寅熕郎君㉕）
Ⓜダンを知らないウォーマシンさんも、何となく殺意をいだいた様子で。



⬆よー見とるのう…あ、ホントだ。㉖



⬆そーゆートコに気づきがちな、君みたいな人へのサービス♡㉗



⬆こう見えて、インテリもけっこういる会社なのよん。㉘



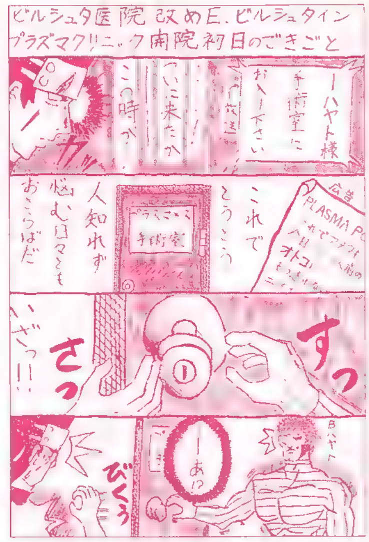
⬆それを人はロマン派と呼ぶ。㉙

アンケートもこまめにチェックしてます
つっこみ三昧

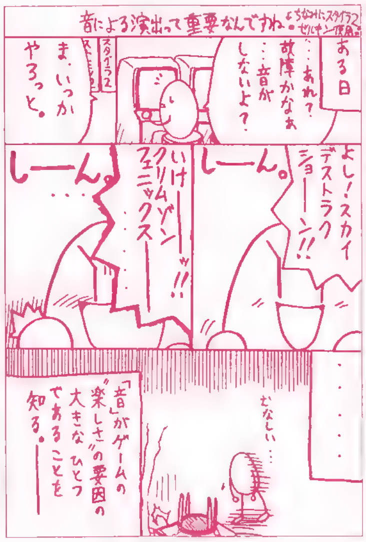
☞あの…長田仙人さんは「ながた」仙人ですか、それとも「おさだ」仙人なんですか。
（山梨県　来瑠栖君㊾）
Ⓜ「おさだ」仙人さんだよ。1つ賢くなったニョロ。

☞かつて「ファイターズヒストリー」で、レイが主役の座をミゾグチに奪われたことから考えて、「ブレイカーズ2」ではピエールが主人公に違いない。
（神奈川県　江振豪人君㊻）
Ⓜイロモノキャラに奪われるのが世の常ってことか!! ピエールが主人公ってどんな世界観だよ…。

※No.226ののんきな日常のパパ君の投稿で、Ⓜがアリカの三原さんについて「一度お会いしてみたい方だ」とコメントしたところ、なんと「そんなんARIKA」原作者の小林真文先生がコメントをくださった!!
「みんな幸せの国の住人ですね。ていうかどこからどんな情報を受信してどういう現実を見ているのか…（ガルダは見てみてもいいが←いるなら）。答えているⓂの人は映画トワイライトゾーンでマンガの世界にひき込まれて（？）恐怖した男の物語を知らないのだろうか…現実にパタリ○やこま○りくんが現れてギャグで殺されてみい!? って三原の人は実存したのでした！はあっ!!!かわってくれー!!!オレとー!!!!!と思ったけどこの人　賢いや、「一度」って書いてある、けんめーだ…」三原さんがパタリ○なら、私はラシャー○のようにバズーカ装備でギャグに対抗!! なんちて。
「スキあらばネタにする」と書いてありましたが、こちらもネタにしちゃいました。ありがとうございました♡



⬅（滋賀県 ミンメイアタック君30）
福こんな◎×□とコンパチとは。



⬅（東京都 B-ポチさん31）
福声優養成ゲームと考えれば気分はギャラクシィ。

『猛者通信&アイランド合同イベント開催決定!・「またどーせ1年延びるんじゃねーの?←ある識者の声」』

福…この脅威を重くみた猛者通&アイランド両首脳はアーケードゲームを通して強靭なる肉体を備えた筋なる戦士を創り出す「猛者アイプロジェクト（作戦名モセサイ）」を立ち上げる（企画書より）。

訳者あとがき…。

「駄目だっ! よそあたって!」

自称ロシア最強のコーナー『猛者通信』とフォード・フェア・レーンの冒険ファンの投稿場『アイランド』が読者との触れあい夏イベントを開催!

神保町G Modelの第四区画を借り切り歴史に残らぬミニゲームなどを予定してます。

肝心の内容については、やれシュマイザーロボスコアアタックだ、やれブレイカーズワールドチャンピオンシップだ、濃すぎなんじゃいニャロウーと三者三様のエゴとチョーパンが絡み合い混沌の極み。というワケで、『イベントでこれをやって』という猛者の祈りあらばアイランド宛にご意見ください。

『イベント特別企画第一弾・投稿作品の展示』イラスト・文章・工作などユニークかつ巨象をもイチコロのどくどくなヤツまで広く募集。「展示される」という事を考慮にいれた作品は審査員も20点出すことウケアイ。



⬅（静岡県 綱川鯖濫さん32）
福引越屋CMのパロなんだけど。



⬅（東京都 E.21あかりさん33）
福学校の鶏小屋でバイハーズごっこしたかったよ（23）。



⬆イベントを念写したらこんな絵が!（島本先生は来ません）

「子育てクイズマイエンジェラン（ストレート）」

…あなたに娘が生まれた。珠のようなエンジェランだ。娘のペットに龍を飼うことにしました。名前を決めて下さい。

1・アムル
2・ヒューイ
3・シリア
4・レジェンドオブトンマの1面ボス

4.レジェンドオブトンマの1面ボスを大事にしよう。

ー来年は幼稚園です。入園先を決めましょう。

1・公立F・Y騎士団…グリス・ボックだろうが×××だろうが生徒の服装（塗装）はピンク系。お色気up。
2・公立重量幼稚園…生徒には鉄球といった獲物、もといオモチャが与えられる。
3・聖刃土栖幼稚園…2年間でみっちりバルバドスのアクションを生徒に仕込みます。
4・沖縄サイファーズスクール…なんとなく頭に浮かんだフレーズなので。

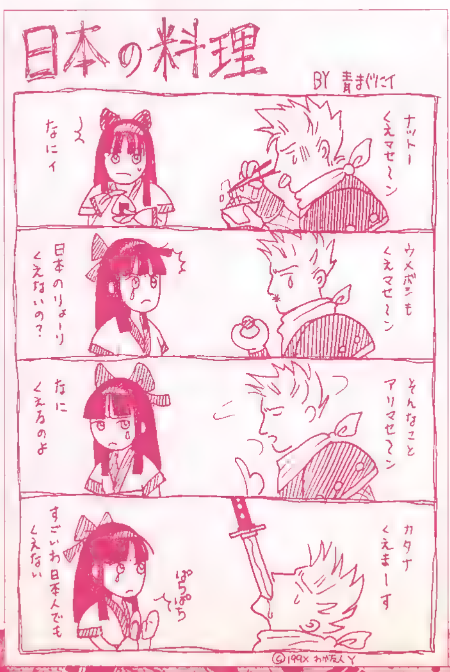
2.重量幼稚園に入園します。来年からはドリル持ち。

（埼玉県 黒鉄1200O君の）

福…なんか今回エンジェランネタばっかりだったような…。



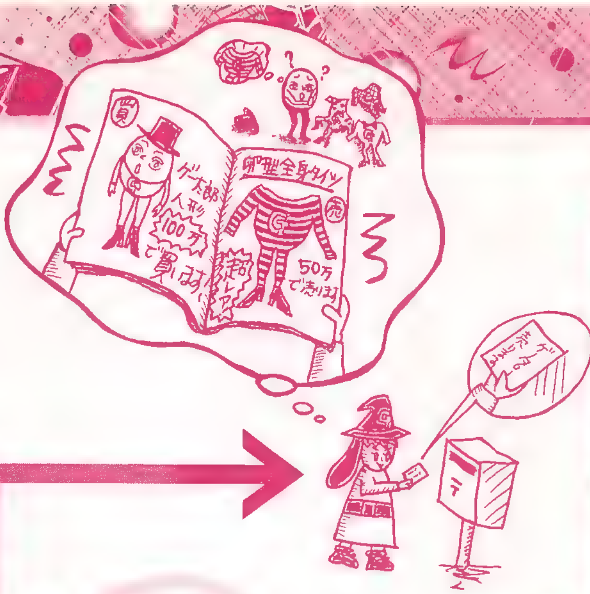
➡おで子ちゃん…現時点では聞いたことないな。34



➡（大阪府 青まぐにィさん36）
福鉄分操作のスタンドッ。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。
あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号に則って記入してください。
●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③



買います

●マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター、マーヴルVSカプコンの業務用ポスターを適価で買います（美品希望）。どちらか片方だけでも構わないので、希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒174-0004 東京都板橋区板橋4-48-4 セブンイレブン板橋4丁目店内 小野寺賢）

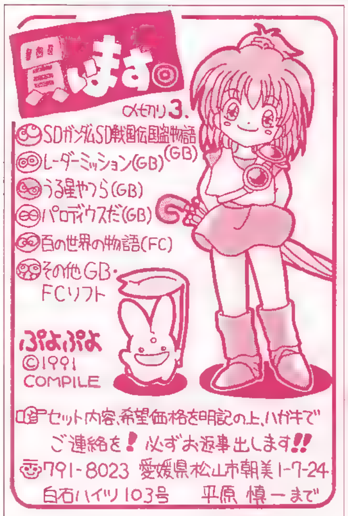
●ストⅡビデオ「よみがえる藤原京」を5千円程度で買います。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③
（〒078-8381 北海道旭川市西神楽1線5号 塚本美優）

●ギャラクシーファイトのムックを定価で買います。多少の傷や汚れは構いません。まずは80円切手同封のうえ連絡ください。またサンソフトのゲーム（ギャラファイ、わくわく7など）などが好きな方、文通してください。②
（〒458-0801 愛知県名古屋市緑区鳴海町山ノ神95-2 戸田絢子）

●龍虎の拳シリーズに関するもの（ムック、マンガなど）を買います。まずは葉書で連絡ください。③
（〒980-0855 宮城県仙台市青葉区川内澱橋通12-59 佐野愛子）

●ネオジオのロムカセット「天外魔境真伝」を1万円以上で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒310-0021 茨城県水戸市南町3-4-39 サングリーン1002 川崎真一郎）

●ネオジオのロムカセット「サムライスピリッツ天草降臨」「オーバートップ」「メタルスラッグ」を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒569-1042 大阪府高槻市南平台3-23-27 川原健一）

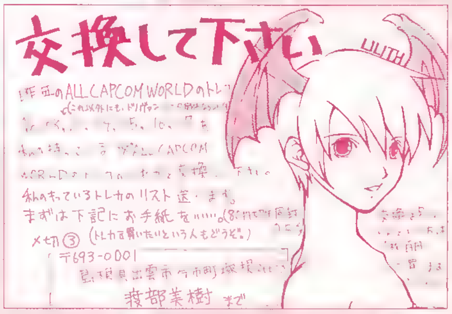


売ります

●ナムコ・オフィシャルコレクションカードのSPカードNo.3～8、テイルズ・オブ・デスティニー・コレクションカードのSPカードNo.2、4、6を売ります。またはナムコのSPカードNo.1、2、9と交換してください。まずは希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒238-0022 神奈川県横須賀市公郷6-6-43 小山哲也）

●SEGAバーチャスティック（8ボタン、連射機能、箱付き、美品）を売ります。送料そちら持ち。希望価格明記のうえ80円切手を貼付した返信用封筒同封で連絡ください。②
（〒226-0003 神奈川県横浜市緑区鴨居1-15-15-101 蓮沼久美子）

●ネオジオCDZ本体＋パッド×1＋ジョイスティック×2＋ソフト20本程（KOF94～97、餓狼3、餓狼SP、RB餓狼、真侍魂など）をセットで3万円で売ります。電話番号明記のうえ葉書で連絡ください。②
（〒206-0022 東京都多摩市聖ケ丘2-48-1 大竹宏昌）



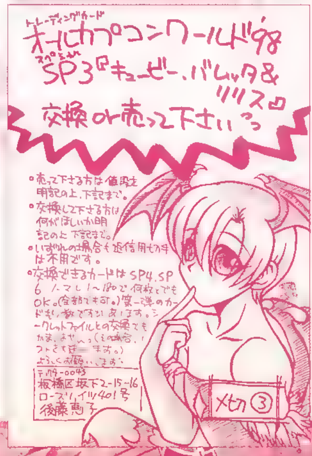
交換・その他

●格闘ゲーム、アドベンチャー、シミュレーションが大好きという方、文通しましょう。切手不要、男女年齢不問です。③
（〒020-0106 岩手県盛岡市東松園3-14-10 太田裕之）

●カプコンの格闘ゲームが大好きな方、私と文通&イラ交してください。あと近い方は、一緒に対戦したりイベントに行ったりしましょう。切手同封でお願いします。③
（〒144-0055 東京都大田区仲六郷4-3-16-508 小島恵美子）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド胆を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！投稿はこちらまでよろしくね！
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメスト編集部「アイランド」係



ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。

「実践派」ゲームスクールなら、H.C.S.(ヒューマン クリエイティブ スクール)。

'97年度 卒業制作 & 課題作品



5つのステージで展開
"単純・爽快"な
ハイスピード無重力
アクションゲーム
'97最優秀作品



タイトル「手をつなごう」
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画。
3D課程1年生作品



カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム
多人数プレイ可能
'97優秀プログラム賞作品



「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE
3D課程1年生作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千80万ドットの
超高速描画が融合した
MOVIEシーンは必見！
'97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品



オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開講！

H.C.Sとは、

- **世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- **あの"HUMAN"が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- **実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- **学生作品の質が高い** "即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- **自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー	サミー(株)	任天堂(株)
(株)アトラス	(株)スクウェア	(株)ハル研究所
アルゼ(株)	(株)セガ・エンタープライゼス	(株)バンダイ
(株)カプコン	(株)タイトー	(株)バンプレスト
(株)クリーチャーズ	(株)ティーアンドイーソフト	ビデオシステム(株)
(株)ゲームフリーク	テクモ(株)	ヒューマン(株)
(株)工画堂スタジオ	(株)ナムコ	その他、ゲーム、
コナミ(株)	日本物産(株)	マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学 随時受付中

設置課程〈2年制〉

マルチメディアエンタテインメント課程 C言語 CG概論 サウンドデザイン 企画設計 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他……（募集定員 200名）

マルチメディア3Dグラフィックス課程 3D制作実習 映像制作 ゲームグラフィックス[illegible] デッサン 卒業制作 他……（募集定員 80名）

ネットワークゲーム課程 ネットワーク概論 ネットワーク構築論 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング C言語 卒業制作 他……（募集定員 80名）

学校説明会&体験入学
7/26(日) 8/22(土)
予約不要・10:30 START

地区説明会
静岡 7/31(金) 福岡 8/4(火)
名古屋 8/1(土) 仙台 8/5(水)
大阪 8/2(日) 札幌 8/6(木)

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町 1-2-12

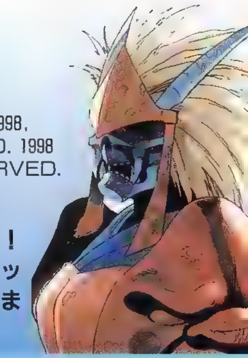




緊急スクープ!

STREET FIGHTER EX2

HERE COMES NEW CHALLENGERS!!



衝撃！カイリとシャドウガイストのほかにも隠しキャラがいることが判明した！　ほくとの妹、七瀬とラスボスのガルダが、何と以下の条件で使えるのだ。ムックの発売を記念して、一足先にその使い方と技表を公開しよう！でも安心したまえ、ほかのキャラの攻略もちゃんとあるぞ。

◀隠しキャラコマンド技一覧表

シャドウガイスト

デスクラッシャー	↓↘→+P
デスブレイク	↓↘→+K
デスプレス	←↓↙+K
デスソードキック	空中で↓↘→+K
デスサマー	空中で↓↙←+K
特殊技	
ステップインアッパー	→+中P
デスヒール	→+中K
デスエスケープ(移動技)	←←
デスショック(挑発)	→↘↓↙←↖↑+P
スーパーコンボ	
スーパーデスクラッシャー	↓↘→↓↘→+P
デスガバメント	↓↘→+K
デスドリーム(地上) (空中)	小P小P→小K大P 空中でレバー2回転+P
デスエナジー	↓↙←↓↙←+P

カイリ

魔龍裂光	→↓↘+P
神鬼発動	↓↘→+P
魍魎渦旋	↓↙←+K(←+K追加入力計4回まで)
特殊技	
龍武	→+中K
竜刃脚	空中で↓+中K
真空支配(移動技)	→↓↘or←↓↙+PPPorKKK同時押し
スーパーコンボ	
瘴鬼発動	↓↘→↓↘→+P
神鬼発動	空中で↓↘→↓↘→+P
豺狼兇手	↓↙←↓↙←+P
雅竜滅蹴	空中で↓↘→↓↘→+K
凶邪連舞(LV.3)	小P小P→小K大P(要3ゲージ)

七瀬

天昇棍	→↓↘+P
三連棍	↓↘→+P(→+Pで計3回まで追加可) (↑+Pで天昇棍に変化可能)
霞颪(かすみおろし)	↓↙←+K(K追加入力で計3回までの連続技)
月鏡牡丹	←↓↙+P(P押し続けで技変化)
流水(特殊投げ)	相手近くで1回転+P
スーパーコンボ	
弥生投棍技	↓↙←↓↙←+P(技中、レバーで軌道修正可) (技PPP同時押しで棍の移動停止)
十六夜烈棍	↓↘→↓↘→+P

ガルダ

鬼斬	→↓↘+P
轟牙	←↙↓↘→+K
襲牙	↓↘→+P
雷牙	→↓↘+K
蛇斬	←↓↙+P
特殊技	
舞(移動技)	→↓↘+PPP同時押し
襲鬼(空中投げ)	空中で↑以外+中Por大P
スーパーコンボ	
鬼燕舞	↓↙←↓↙←+P
鬼燕翔	↓↘→↓↘→+P
蒼魂弾	↓↙←↓↙←+K

カイリ、シャドウガイストの場合
ハイスコアランキング上の記録をすべて50万以上にすること

ガルダ、七瀬の場合
ハイスコアランキング上の記録が合計で2880万以上になること
(これで1時間以内にほぼ10%使用可能となります)

これで隠しキャラがプレイヤーキャラに!!

七瀬のポニーテールの謎?

はぁあ〜い、七瀬でーす！ちなみに七瀬はファーストネームでーす！やっと皆に会えて嬉しい！けど今回は紹介だけなの、ゴメンネ♡私の攻略が早く読みたいっていうせっかちなアナタに朗報よ。7月8日(水)発売のEX2ムックには、次号の本誌に先がけて私の攻略が載っているの。サイズが小さいけど内容はてんこ盛りなので、そっちもよろしくね。
七瀬からのオ・ネ・ガ・イ♡でしたっ！

オペレーター&アーケーダー向け隠しキャラ使用コマンド

(共にテストモードのカラー調整画面で入力してください。入力サイドは1P側です。押し間違いは無効。そこから再度入力は可能。成功するとメッセージが表示されます。)

ガルダ、七瀬

中K→大K→大P→中P→小K→大K→大P→小P→大K→小K→小P→大P→中K→小K→小P→中P

カイリ、シャドウガイスト

大P→小P→小K→大K→中P→小P→小K→中K→小K→中K→中P→小P→大K→中K→中P→大P

「膝→神鬼」は不滅なり!
カイリ



前作からの戦法は健在。ここに新たに加わった豪鬼イズムをどう加えるかが鍵。担当・C・LAN

今回も忘れてはならない膝蹴り「龍武」

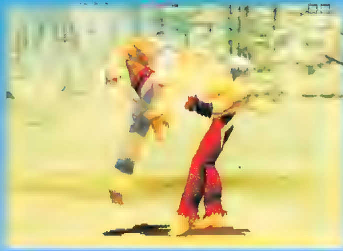
カイリはリュウ、ケンタイプのキャラだけあって、普段の立ち合いは神鬼発動（波動拳）、魔龍裂光（昇龍拳）を主軸に据えた闘い方になる。連続技も中技キャンセルからの神鬼発動↓スーパーコンボが王道で、その点リュウ、ケンを使っている人にとってはすんなり入れるはずだ。

だがもちろん、カイリならではという技も多数ある。その中でも重要なのが膝蹴りの龍武。前作同様神鬼発動につなげることができ、龍武が当たればほぼ連続ヒットする。ゲージに余裕があったら中間距離から龍武で切り込んでみよう。間合いが遠いときの返し技にも使えるぞ。

なお、高さの関係から雅竜滅蹴につなぐことはできない。

神鬼発動がガードされてもカイリ側が4フレームほど先に動けるので、イニシアチブはこちらにある。安定は大足払い、ガードしているなら武蹴(GB)、スパコンを出してくるなら魔龍裂光、というふうに対応していこう。

入力は「⬇⬅➡+K⬇⬅➡+P」がオススメだ。この方法なら膝が空振りしても残像キャンセルで神鬼発動が出てくれるので安心だ。



「龍武・神鬼発動」の黄金連携は今回も主戦力の1つ。

くらい投げに注意 魍魎渦旋→竜刃脚

前作で豪鬼を使っていた人にはすでにおなじみだが、EX2のカイリにとって新たな要素となるのが竜刃脚。この技を使うときは、着地後も攻めが継続できるように浅く当てるのが基本となる。

竜刃脚の大きな特徴が「魍魎渦旋をキャンセルして出せる」ということで、この使い方が主となる。キャンセルタイミングは魍魎渦旋が攻撃力を失った直後で、弱、中、強の順にタイミングは早くなる。ただしフィニッシュの蹴り降ろしはキャンセル不可となっている。

魍魎渦旋が空振りしても竜刃脚を出すことは可能なので、スキを消す意味でもこのキャンセルは大きい。ただし一定以上の高さがなくてはならないため、出ない状況もある。



竜刃脚は魍魎渦旋からのキャンセルで。浅めに当てよう。

具体的には、
- ●中、大1発目
- ●大のみで構成されたもの

この2種。中以上を1回含み、かつ2発目以降であれば必ず出せるが、ディレイをかけると高度が下がるので出なくなる場合がある。またヒット時と空振り時ではキャンセルタイミングが（感覚的に）変わることにも注意。

魍魎渦旋も近距離では使いにくい技なので、中足払いなどにキャンセルをかけて出していこう。

レベル3時の変化

カイリはゲージが3つたまると手にまとったオーラが大きくなり、構えが変化する。

この状態で繰り出す技はすべて相手を燃やすことができるが、これはただの演出。だがこの間は攻撃力が少し高く、さらにパンチで相手の飛び道具を消すことができる（SCも可。下小Pがやりやすい）。

ロマン技「凶邪連舞」もあることだし、ゲージを使わずにため込んでみるのも一興だ。



3ゲージたまるといろいろな変化が…。

地面を蹴って人を踏む
シャドウガイスト

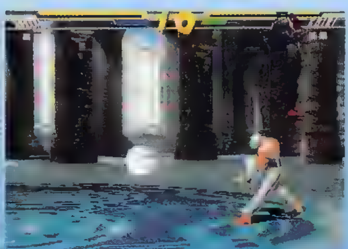


一見ヒドそうで、実はそうでもない。ちゃんと考える必要アリ。担当・はまー

ゲージ溜めモード

シャドウガイストが大ダメージを狙っていくには、ゲージのストックが不可欠。無理にクラッシャーやソードで突っ込んで反撃を受けるよりも、まずはゲージ重視の連携を組み立てよう。

そこでお世話になるのが、スーパーキャンセルしなくても反撃を受けないデスプレス。しゃがみP→立ち中K（中足払い）などからキャンセルして出し、頭上を取るまでの隙をフォローしていく。画面端以外では、相手との距離を考慮しつつ小と中を使い分けよう。



離れるとつい飛び道具を撃ってしまいがちな相手には、いきなり大プレスで強襲するべし。

デスプレスがヒットした場合は連続技を入れ、ガードされた場合は再び（しゃがみ中P→）立ち中K→デスプレス。ガードされてもシャドウのほうが先に動いているので、ここは強気で押していこう。

ゲージ消費モード

プレス連発で溜めたゲージは、基本的にデスガバメントにつぎ込んでいく。クラッシャーやソードの隙をフォローするのはもちろんのこと、中足払いから直に使って削りにかかってもいい。もしガードされたとしても安全に跳び込むことができるので、ジャンプ攻撃か足払いが上下段に揺さぶれる。

また、中or大のプレスで裏に回り、デスヒールやガードブレイクを狙うのも効果的。そこからさらにめくりジャンプ中Pやプレスにいくのもおもしろい。



ガバメントヒット時は、相手の落下に合わせてジャンプ大P・サマーを決めよう。

連続技

シャドウの連続技は、

●ジャンプ攻撃orデスプレス→しゃがみ中P→中足払い・大デスクラッシャー

基本。ジャンプ攻撃は、リーチのある大Kと空中投げ兼めくり狙いの中Pを使い分ける。自信があるなら大P→中デスソードで。

デスクラッシャーにスーパーキャンセルをかけるなら、最初はデスエナジーで安定。慣れてきたら最後の1発が当たる前にデスガバメントにつなげ、

●デスガバメント→（歩いて近寄り）昇りジャンプ大P→デスサマー・空中スーパーデスクラッシャー

を狙いたい。エクセルに自信があるなら、

●デスガバメント（→エクセル発動）→｛J小P→J中P→J大P・J大K→J中K｝・｛中P→大P→大K・小P｝（→エクセル終了）→中P・大デスクラッシャー→デスエナジー

●デスガバメント（→エクセル発動）→｛J中P→J中K→J大P→J大K｝→｛中P→大P・大K・下大P・小P｝（→エクセル終了）→小P→J大P・デスサマー・空中スーパーデスクラッシャー

に挑戦してみよう。1つめのほうが簡単だが、デスガバメントから入った場合は2つめのほうが威力は高い。



いい破壊力してます。

返さずに語るなかれ

多段スーパーコンボの割り込みポイント

一見隙のなさそうな多段スーパーコンボも、くらうことができる局面は反撃できる証。どのくらいのゆとりがあるかをキミだけに教えよう!

担当：借金

シャロン

■シャトルコンビネーション

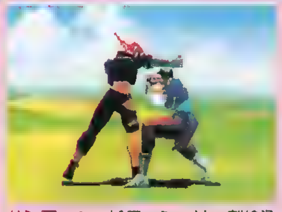
初段のパンチをガードした後は12フレーム割り込める隙が存在する。そのため、昇龍拳など無敵時間を持った攻撃ならばまず返すことができる。スーパーコンボでの割り込みも容易にできるだろう。6発目のサマーをガードした後も反撃は容易にできる。

■ハンマーヘッドラッシュ

パンチとパンチの間は常に投げることが可能。1〜3発目の後は4フレーム割り込みポイントがあるため無敵必殺技orスーパーコンボも比較的出しやすいはず。4発目と5発目の間は、4フレーム以上割り込む隙が存在するのでより返しやすくなる。

■シャロンスペシャル

膝蹴りの後は20フレーム割り込みポイントがあるので、無敵技だけでなく、下大Kや大Pでも返すことができる。次の割り込みポイントは4発目の後。割り込みポイントは2フレームなのだが、攻撃が上からくるためしゃがんでいれば3フレーム割り込める。無敵技以外に下大Kでも返すことができるが、狙わないほうが無難といえる。



ハンマーヘッドラッシュは、割り込めるチャンスが4回もあるので、



最低でも投げは入れるようにしたい。慣れてきたら無敵技にしていこう。

ケン

■昇龍裂破

ケンのスーパーコンボはどれも反撃が確定する。このなかで、攻撃の間に割り込むことができるのが昇龍裂破。2発目の後に2フレーム割り込みポイントがあるので、無敵技だけでなく、下中Kからの連続技なども狙うことができる。スーパーキャンセルのことを考えれば無敵技で返すのが無難であるが一応覚えておくといいだろう。昇龍裂破を4発ともガードしきった後は空中にいる間に当てる攻撃はすべて確定。身体が逆になることだけ注意しよう。



疾風迅雷脚は4発目が当たらないのでここがチャンス。SCが懸念材料。



昇龍裂破の2発目後は、通常技での連続技を決めるチャンスもある。

C・ジャック

■クレイジージャック

前作に引き続き、ストレートの4発目と5発目の間がクレイジージャックの割り込みポイント。攻撃を与えられるチャンスはわずか3フレーム。そのため、通常技による割り込みはあきらめよう。3フレーム以内であれば投げることができるので、これが全キャラの統一した返し方。無敵攻撃による割り込みは、難しいようで、4発目までが連続ガードになっている分入力しやすいメリットがある。この技を、割り込みの練習台にするとちょうどいいかもしれない。

■Gスラムクラッシャー

1発目をしゃがみガードすると、2発目と3発目がすかるので、2発目がすかった瞬間に攻撃を入れれば通常技でもスーパーコンボでも容易に反撃できる。ザンギエフの場合、2発目を立ちガードにすればすかすことができる。

ガイル

■ダブルサマーソルトキック

どんな当たり方でも、Dサマーの2発目部分をガードした後が割り込みポイント。

割り込める隙は2フレームしかないため、心の準備が遅れたときは反撃するのを止めたほうがいい。決められる攻撃も実戦的には、無敵必殺技がいいところ。ただし、後述するボタン連打の入力法を使えば、リバーサルのほうが出やすいのでゲージを稼ぐのにいいだろう。ほかのSCは、ギャンビットの最後に隙があり、タイフーンはガイルが先。



連打入力なら出るときにリバーサル率が高くなるので、狙う価値もある。

ほくと

■撃鳳技

割り込みのなかでもっとも難しいのが撃鳳技である。割り込めるポイントは3発目の後で、その間わずか1フレームしか反撃を許されていない。だから通常技での反撃は不可能。春麗の千裂脚には使うことが許された投げも、撃鳳技は間合い外でアウト。無敵技orエクセルで返すことができるが無理に狙う必要はない。



失敗すると後半3発で27ダメージ。痛くない気もするがどうでしょう?

春麗

■千裂脚

千裂脚の割り込みポイントは、2発目の後。といっても、ここの割り込みポイントもDサマーと同じ2フレーム。一応それまでが連続ガードになっているのを利用すれば、無敵必殺技orスーパーコンボを決めることはできる。全キャラ共通しての返し方には、投げやエクセルがある。



エクセルで大ダメージを奪えれば、プレッシャーを与えられていい感じ。

リバーサル連打入力法

上に紹介したような、割り込みポイントがシビアなものにチャレンジしていく場合、リバーサルの無敵必殺技やスーパーコンボが不可欠になってくる。そこで、リバーサルの決定率を上げるための入力のコツを紹介しよう。

レバーの入力は基本的に通常の入力と変わらない。失敗したときのフォローをしたい人は、コマンド入力後にガード方向にレバーを入れればいい。問題は、ボタンの押し方。

リバーサルが出るフレーム(硬直が切れるフレーム)までにレバー入力を完成させたら、ボタンを3つすべて(パンチorキック)ずらすように押してみよう。たとえば、人さし指で小Pを中指で中Pを薬指で大Pを押すつもりで、かつ同時押しにならないように微妙にずらして押すのだ。こうすることにより、小Pの押し、離しで2フレーム、+中P、大Pの分で6フレーム分、リバーサルの確率が上がるというわけだ。

必殺技の場合は、小、中、大のどれが出るか分からないが、スーパーコンボならどのボタンでも変わることはない。まあ、無敵必殺技にスーパーキャンセルをかけて大ダメージを狙うのであれば、小、中、大のどれが出ても結局SCをかけるのだから、あまり気にしなくていい。これで、かなりの確率でリバーサルを出すことができるようになる。

この入力法は、割り込みだけでなく、起き上がり時などリバーサルを狙える局面であれば、どこでも活用することができるテクニックなのでぜひマスターしてほしい。



世の中五分計画

通常技連携の性質を知る

どの連携が割り込めて、どの連携が連続ガードになるという類の知識は、覚えようとしなければ一生身に付かない。最低限ここにあるものだけは知ってほしい…。　担当：借金

通常技による固めの事実

EX2の通常技で、固めの始動に使われやすい攻撃は大体、下小K、下中P、下中K、大Pあたりである。

下小Kを始動に使うキャラは、リュウ、ケン、ブランカといったキャラ。これらのキャラの下小Kは連打することができるのが特徴。そして、ヒットしたときに昇龍拳やローリングアタックをつなげることができるのでダメージも高い。

下小K連打は、目押しをきちんとされると連続ガードになるため、基本的に割り込みは考えないほうがいいだろう。

では下小Kをガードした後にリュウ、ケンによく見られる、下小K×2→下中K or 下大K→波動拳といった連携は、割り込める隙があるだろうか。

相手がちゃんと目押しで出してくることを考慮するなら、通常技による割り込みは基本的にはやめたほうがいいだろう。リーチがあって出の早い下小Kを割り込みに使っても下大Kに負けることがあり、また割り込みに成功しても大したダメージは望めないからである。しかし、無敵を所有する必殺技やスーパーコンボならば話は別。リバーサルでなくても返すことができる。

下中Pからの固めは、リュウ、ケンに加え、C・ジャック、スカロマニア、ハヤテといった下中P→下中Kが連続技になるキャラが使いやすい。下中Pからの固めで注意すべき点は、相手が下中P→下小Kとつなげてきた場合。この連携は、目押しが最速だったときに限り連続ガードになる。そのうえ下小Kが下段判定のため、立てばくらうことだけはできてしまうのだ。

下中P→下中Kの連携ならば、下小K→下大K同様に必殺技で割り込める隙はある。

下中Kからの連携はD・ダークやバルログに多い。基本的に下中Pから固めるパターンと同じなのだが、ダークの場合、キャンセルEXプロシブといった行動も入ってくる。

大Pを多用するキャラは春麗、シャロン。この2人は大P→下中Kが連続技になるため、大Pからの固めも考えられるわけだ。大P→下小Kとつなげられると下中P→下小K同様、連続ガードになるので割り込むことはできない。



下中P→下小Kも、しっかりつなげられると連続ガードになってしまう。



割り込みとは違うが、これらの技を持っているならゲージを稼ぐのも手。

エクセルを使えば連続ガードも怖くない

先に述べたような固めの数々は、実際に必殺技やスーパーコンボを入力して反撃していくにはあまりにも時間が短い。コマンド入力のタイミングがずれていて攻撃が出せなかったり、入力途中で攻撃をくらうこともあるだろう。しかも、連続ガードのときは読み負けたということで諦めるしかないときている。これでは、せっかく覚えた知識であってもなんの役にも立たない。そこで、エクセルを割り込みの手段として使ってみよう。しゃがみガードからのエクセル発動だから、下小Kや下中Kを使うと考えた場合の押し方は、中Pと大Kの同時押しだが、この辺は個人の好みに任せよう。

エクセルなら、しゃがみガード方向に入れたままボタンを連打するだけで出すことができるため、もし下中K→下小Kのような連続ガードだった場合は、発動しないだけですむ。そして、割り込めるときだけ発動してくれるという寸法だ。うまく、発動に成功したらレバーを前斜め下に入れて下小K or 下中Kを押しっぱなしにしておこう。これは、ガードを優先させないためにガードを解きつつ最速で攻撃を出すため。これでこちらの攻撃を相手に当てることができるはずだ。ここからのエクセルは各キャラごとに好きなものを叩き込めばいいだろう。

これならば、相手の連携がどのタイプであっても関係なく使うことができ、しかもリスクはきわめて少ない。一応、大P→下中Kに合わせたときに間合いが離れるなど、エクセル後の攻撃を考え直さないといけない局面もあるだろうが、各自のガッツでカバーしてくれたまえ。それではさらば、アディオス、また会おう。



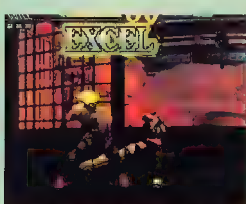
相手の固めをどうしても打破したい。ゲージもあるし連打してみるか。

連続ガードならガードするだけ



固めが連続ガードだったなら何も出ないのでガードが続行、リスクなし。

割り込める時だけ発動する



相手の行動に割り込める隙があればぴかーん。最速攻撃でダメージ頂戴。



対戦攻略シャロン

アサルトタイプをマスターする(応用編)



担当：短気なはまー

どちらかの自滅待ちという展開は、シャロンを使っているからには避けたいところ。

ラッシュの恐ろしさをアピールしたら……

前回までの内容では、確かに相手を固める能力は高いものの、相手がガードに徹した場合それを崩す手段に乏しいという欠点がある。基本の流れをあえて外れ、多少リスキーでも相手を揺さぶる方法を考えていきたい。

特殊技を使おう

シャロンはしゃがみ中Pから中足払いがつながらないので、地上でのつなぎには立ち大Pを多用することになる。立ち大P後は、もしガードされたとしてもシャロン側がかなり有利なので（226号を参照のこと）、相手も次にくるであろう中足払いを警戒しているはず。このプレッシャーを利用していろいろと仕掛けていこう。

再び間合いを詰めて仕切り直しにするのであれば、➡+中Kやめくりジャンプ中Kが使える。ハーフムーンキック（以下HMK）はエクセルを狙われると非常に危険なので、そのタイミングをごまかすという意味でも、これらの選択肢を持っておくことは重要だろう。

ガードを崩すのであれば、➡+大Pと中足払いの2択か、クリムゾンテラー、バミューダシンフォニーなどの投げ技を狙う。➡+大Pは発生が遅く、見てからでもガードできるレベルだが、ガードされても有利が保てるうえに、当たった時のダメージがバカにならない（大攻撃の1・4倍）。



わずかながら足払いをスカすこともできる。



Cテラー後に中攻撃が確定するのはわずか2フレーム。テラー→ガードブレイクなど、連携を充実させるのも手。

クリムゾンテラーは決めた後の追撃が難しいものの、投げ抜けされないという点で優れている。

キャンセルブレイクはどう使う?

次に、必殺技以降の連携を見てみよう。HMKはガードされても五分なので、まだ通常技で勝負することはできる。が、GHPは出した時点で精神的な立場は逆転していると思ったほうがいい。1発止めならばどさくさに紛れて小、中足払いに戻ることはできるが、2発出した後は基本的にスーパーキャンセルでのフォローしかないだろう。しかもそのフォローが失敗した場合、シャロンのスーパーコンボはそのどれもが隙だらけなので（図1参照）、相手の失敗に期待することもほぼできない。

ただ、これは逆に言えば、相手がシャロンのスーパーコンボの隙の大きさをよく知っているほど、スーパーキャンセルを待ってくれる可能性が高いということでもある。GHPからのCBは（まったくの初心者はともかく）上級者にはかえって有効で、むしろGHPに確実に「反応」してくるレベルの相手には、スーパーコンボをメインに考えておきたい。

HMKからのCBは、シャロン使いでもつい見落としがち。ただこれを活用するためには、HMK後は常に強気で技を出しておく必要がある。とはいえ、HMK後に暴れる人はそんなにいないと思われるので、狙うのならばGHPの後よりもここだろう。フローチャートには一応すべてのCBポイントを載せてあるが、ここ以外はあくまで「裏の選択肢」に留めておいたほうが無難だ。

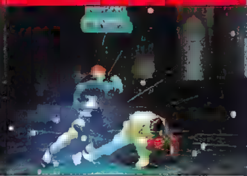
EXCELの補足

以前紹介した➡+大Pからの連続技は画面端限定のものだったので、画面中央付近では**➡+大P・小HMK・小GHP×2・シャトルコンビネーション**がオススメ。密着&発動直後だと入らないので、立ち小K・➡+大Pなどと組み立てよう。

また、GHP or HMK→バミューダシンフォニーの連携は、非常に見切られづらくて効果的。

スーパーコンボの長所・短所

※「ー」の部分で反撃を受ける

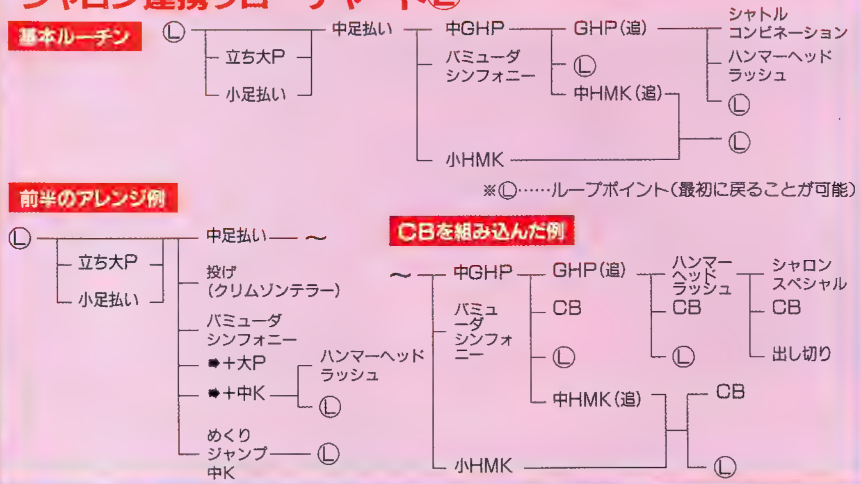
	ハンマーヘッドラッシュ	シャトルコンビネーション	シャロンスペシャル
スーパーコンボ			
特徴	・無敵時間が長い ・姿勢の低い技に当たらない	・発生が早い ・姿勢の低い技に当たらない	・攻撃判定が広い ・↓↙←+Kで中断しても反撃される
割り込まれポイント	1ー2ー3ー4ー5	1ー23456ー	1ー234ー5

技性能データ(2)

単位……フレーム(=1/60秒)

技　名	発　生	ヒット	ガード
➡+大P	25	+3	+1
➡+中K	16	+1	−1
ハンマーヘッドラッシュ	12	——	——
シャトルコンビネーション	5	——	——
シャロンスペシャル	7	——	——

シャロン連携フローチャート②



連舞で勝率アップだ！

ほくと



担当：珈琲ふりーく

足払い合戦はしっかり理解しておこう。

今回は基本戦法的なところを押さえておいた。このあたりをマスターできていれば、対戦で行き詰まることはまずないだろう。



一応、対空から

強力な対空技を豊富に持っているほくとは、相手に跳ばれて困るということはあまりないはず。一応最低限の使い分け例を挙げておこう。

基本的には立ち中Pを使う。扱いやすく、とりあえずはこれだ。立ち中Pが届きそうにないときは立ち大Kを使うと良い。

立ち中Pと立ち大Kをきっちり使い分ければほとんどの状況に対応できる。これ以外では、めくり跳び込みに対応できる護流攻、姿勢が低く跳び込み技をすかしやすいしゃがみ大K、起きあがりに普通に跳び込みを重ねられたときには気錬射、といった使い分けが有効だ。

しゃがみ中Pも対空技になる。こちらの立ち中Pに合わせて、相手は高い位置で技を出してきやすいのであっさり落とせることが多い。とっさの時にも出せ、実戦的だ。

地上戦はリーチを生かそう

地上戦は、しゃがみ中K、しゃがみ中P、しゃがみ大K、レバー前大K、大振空撃の5技を軸に考えると良い。これら5技の使い分けは地上戦の面白さの要となるので、意識して楽しみたいところだ。

この5技のうち、しゃがみ中Kとしゃがみ中Pは、後の3つに比べ気軽に出すことができる。

しゃがみ中Kは相手にぎりぎり届かせる感じで使う。相手の中足払いなどの空振りに反撃するときにも重宝する。

しゃがみ中Pは、相手の技の出かかりをつぶしていく感覚で使い、スタート時ぐらいの間合いから密着まで幅広く使える。空振る間合いで使うときは、キャンセルタイミングで小肘激崩コマンドを入れておこう。相手の技の出かかりをつぶしたときに、連続技を入れることができるぞ。

後の3つ、しゃがみ大Kとレバー前大K、小振空撃は相手にうまく跳ばれていると跳び込みからの連続技をくらいかねないので、そのリスクを常に意識する必要がある。

しゃがみ大Kはスタート時の間合いから、それより少し離れたぐらいで使うと良いが、確実に相手に届かせるようにしよう。相手の大足払いの空振りに反撃したり、飛び道具の下を抜けたりと使う機会は多いはずだ。

レバー前大Kはしゃがみ大Kと同じぐらいの間合いが有効だ。相手の中（小）足払いを上からつぶしていくために使おう。Dダークの爆弾の上から蹴ることもできるぞ。

小振脚撃は相手の大（中）足払いが届く間合いで使う。相手がこちらに届くと思って出した足払いを空振らせて反撃するのが狙いだ。

跳び込みから一気に

しゃがみ大Kなどで相手を転ばせたら、めくり狙いの跳び込みから連続技を入れて一気に勝負を決めたい。

跳び込みは、ジャンプ中Kで相手の頭上を狙い、ガード方向が分からないようにしよう。そこからはしゃがみ中Pを2回出す。連打でも目押しでも構わない。しゃがみ中Pのダメージは大きく、しゃがみ中P一発のダメージは小肘激崩→掌撃破に匹敵するので、狙わない手はない。

しゃがみ中P×2からはもちろんキャンセルで小肘激崩を出し、掌撃破までつなぐ。

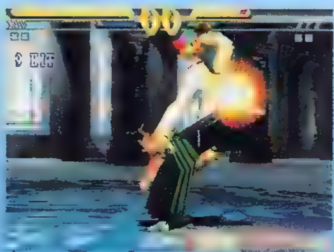
ゲージがあれば、掌撃破に連昇激でスーパーキャンセルをかけて、落ちてきた相手にジャンプ大K→立ち大Kを入れよう。ゲージがあれば立ち大Kの代わりに、連昇激やエクセルからの連続技を入れても良い。



連昇激で相手を持ち上げたあとは、わずかに歩いてから、



前ジャンプして、着地寸前の相手をジャンプ大Kで蹴る。



ほくとが着地したら、そのまま立ち大Kを出す。

切り札「連舞」

ほくとはしゃがみ大Kをよく使う。しかし、しゃがみ大Kは垂直ジャンプされていると硬直に連続技をたたき込まれ、敗因になりかねない。

相手は、しゃがみ大Kを見てからジャンプするのはまず間に合わないため、読みや博打で垂直ジャンプする。

ほくと側は相手の垂直ジャンプを見たら、立ち大K、昇りジャンプ大K、気錬射といったところで落とすことができる。しかし垂直ジャンプからの連続技をくらったらほぼ負けと考えると、しゃがみ大Kを出すのは割に合わない感が強い。

と、ここまでが一般的なほくとのしゃがみ大Kに対する考え方だと思う。

だが、ここに連舞が加わってくると、このリスクリターン比は大きく変わってくる。

連舞はいわゆる瞬獄殺入力の技なので、地上通常技やレバー入れ攻撃を空振りキャンセルすることができる。元の技のキャンセル可不可、スーパーキャンセル可不可も関係がない。そのためしゃがみ大Kが空振った時に硬直中いつでも連舞を出すことができる。

連舞は出かかりに無敵が存在し、ある程度の対空性能を持っているため、相手の垂直ジャンプ攻撃に対して抵抗を試みることができるのだ。

このテクニックは様々な応用が可能だ。エクセルによる跳び込みに対して立ち大Kなどを使ってしまったときに連舞を出して悪あがきするとか、相手の起きあがりにレバー前大Pを見せておいて連舞を出すとか、色々考えてみよう。



しゃがみ大Kで寝そべっているほくとが、



コマンド完成と同時に無敵状態でむくっと立ち上がり、そして！



バクッといっちゃうんですよ。





グロウイングフィスト大活躍
ザンギエフ

担当：RED

EX2ザンギらしい攻めかたをマスターしよう。

跳び込みからの攻め

ザンギエフはジャンプが低く速いうえ、ジャンプ攻撃自体も強いため、跳び込みからの攻めがメインのダメージ源となるキャラだ。今回は、EX2ザンギならではの、跳び込みからの攻めについて見ていこう。

地上の相手に対して跳び込むとき、主に使うのはジャンプ大パンチ、ジャンプ中パンチ、ジャンプ中レバー下＋大パンチのフライングボディアタック（以下ボディプレス）の3つ。

ジャンプ大パンチは、もっとも汎用性が高い。ジャンプ中パンチと比べて、やや離れた位置からの跳び込みに向いている。

ジャンプ中パンチは、やや早めに出すと、ジャンプ大パンチでは負けてしまう通常技の対空でもつぶせたりする。

通常技の対空をうまく使ってくる相手に対して使ってみよう。ジャンプ大パンチを使う場合より、やや近い間合いから跳び込むといいぞ。

ボディプレスは主に、足下でダウンしている相手に対して跳び込むチャンスに恵まれた場合に使おう。やはり、めくりが狙えるのが大きい。



ジャンプ中パンチは意外と強いぞ。

跳び込み後の連携

首尾よくこれらのジャンプ攻撃をヒット、もしくはガードさせたあとは、さまざまな攻め方が考えられるが、今回のオススメは、新技のグロウイングフィスト（以下Gフィスト）を使った連携&連続技。

ゲージが1つでもあるならば、ジャンプ攻撃で相手に突っ込んだら、ヒット、ガードを問わず、とりあえず中足払い→小Gフィストまで出してしまい、ヒットしていたらGフィストをキャンセルしてスーパーストンピングへつなごう。

跳び込み→中足払い→小Gフィストまでの3段で、余裕でヒット確認できるはずだ。

この、跳び込み→中足払い→小Gフィスト→スーパーストンピングという連続技、ゲージを1つしか消費しない割にはかなりの大ダメージとなる。是非ともマスターしてほしい。

ガードされていた場合は、Gフィストからスクリューを狙うのが有効。

また、ジャンプ攻撃がガードされていても、相手が下手にもがいていれば、中足払い→小Gフィストの間に攻撃をくらってくれることも多いので、ゲージに余裕がある場合なら、決め打ちっぽくスーパーストンピングまで出すのもたまには悪くない。

スーパーストンピングをガードされた場合は、キャンセルブレイクより、FAバスターによるフォローがおすすめ。

4発目と5発目の間で、タイミング良くスーパーキャンセルでFAバスターを出せば、けっこうキツイ連携にすることができる。

入力タイミングが早いと、FAバスターがスカってしまうので注意。

以上のような攻めかたを、より効果的なものとするためにも、ジャンプ攻撃→スクリューの連携もある程度の割合で混ぜていこう。

ジャンプ攻撃→スクリューの連携は、ジャンプすればスクリューから逃げることができる。しかし、このスクリューを意識してジャンプしようとしていると、ジャンプ攻撃→中足払い、と来たときに、中足払いが当たってしまうのだ。相手としては、ジャンプ攻撃をガードさせられただけで、かなり嫌な状況のはず。

ガードが固めな相手には、スクリューを多くしていこう。



Gフィストをガードさせて…、



ハイ、スクリュー。



ジャンプ攻撃から…、



いきなりスクリューをかけてしまおう。



ジャンプで逃げる相手は中足払いをくらいやすくなる。

Gフィストの現実

ここでは、Gフィストの性能の細かい部分について見てみよう。

まず、ボタンの大中小による違いについて。攻撃判定の発生までの時間、ガードされたときのスキはどのボタンで出しても同じで、違うのは、ガード時、ヒット時の間合いと前進する距離。

大だと前進距離が長く、ガードされたときの間合いが近い。逆にヒット時は小だと間合いが離れてしまうため、スーパーストンピングにつなぐことはできなくなっている。大のヒット時のみダウンを奪える。

さて、今回紹介したような、Gフィストを使った連携を仕掛ける際に注意（覚悟）してほしいことがある。それは、Gフィストという技は、ガードされた場合はもちろん、ヒット時（大は除く）ですら、フレーム（つまり時間）的にはザンギ側が不利となっている、という事実である。ガード時で約9フレーム、ヒット時で約7フレーム、ザンギの動きだしが遅いのだ（このゲームは、1フレーム＝60分の1秒）。

Gフィストをガードさせてスクリュー、というのは、実戦で多用していい連携だが、もしここでスーパーコンボ等で的確に反撃してくる相手と出会ったときは、毎回毎回同じ連携で攻めるのはやめておこう。

中足払い→Gフィストの間も割り込み可能なので、これも同様な注意が必要だ。



スカロマニア

担当：借金

ガードされてもSCの使い分けができればリスクは大幅に減少できる。めちゃめちゃに大暴れしていいぞ。

ヒーロー手帳 ～その1～ 地上戦は大切だ

中距離での行動は、相手の中攻撃による牽制には、返しの下中Kを合わせる。この下中Kは相手の攻撃に当たるように出しているので、スカロスライダーは常に入力しておく。ヒットすればスライダーが連続技になり、下中Kが当たらなければスライダーは発動しない（空キャンセル注意）仕様になっているからだ。

相手の攻撃に合わせる下中Kを後手とするなら、先手を取る行動は何がいいのか？

相手の下段を潰す目的で使える技は、中Kと下中P。どちらも下方向に強い技なので、相手が手を出しそうな局面で先に置いておく使い方をすればいい。下段攻撃同士がかち合った場合は、攻撃範囲内なら早いほうが勝つため、下中Kを打つときは迷わずに。

だが、相手も下中Pで下段潰しを狙っている可能性がある。そこで、足元をすくう1歩前進しての下大Kやその場での大Kという選択肢も生まれてくる。ちょうど跳ばれると大変なことになるので、スカロヘッドの脅威を与えるまでは勇気がいる行動。でも地上を制するための大事な選択肢だから混ぜていこう。

ヒーロー手帳 ～その2～ あらゆる地上戦に慣れろ

基本は前述したとおり。目的に合わせた技の選択ができれば、地上戦で惨敗することはないはず。ここでは、相手に合わせた地上戦を考えよう。

●対接近キャラ

相手も飛び道具を所有せず、跳び込みからの1発を狙うタイプだった場合。こちらの迎撃技はスカロヘッドがあるため、不用意なジャンプはないと思っていい。跳び込みを狙う局面はお互いに同じ。相手が攻撃を出すタイミングに合わせること。

攻撃を出した後に合わせるように攻撃を返してくる相手ならば、下小Kを見せてジャンプしたりするといいだろう。バクチ要素が高くなるが、下中Kを空キャンセルしてのスカロスライダーやスーパースカロスライダーで、合わせてくる攻撃を潰すといった斬り込み方もある。同様に、中距離で相手の攻撃が当たらない間合いからGBを使うというのも混ぜるといいだろう。

●対飛び道具キャラ

相手が飛び道具キャラの場合は、下大Kとエクセルを使う必要が生まれてくる。

まず、不用意に飛び道具を打ってくれる相手なら、飛び道具を見て跳び込むか、間合いが近ければ下大Kを決めればいい。しかし、地上戦をしつつ攻撃をガードさせたときだけキャンセル飛び道具で間合いを離す上級プレイヤーにはもちろん通用しない。このときは、通常技↓キャンセル飛び道具の間が連続ガードかどうかというところに着目していくわけだ。

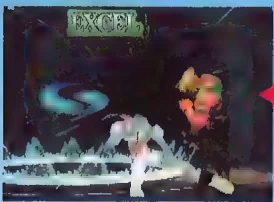
下中Kの先の部分↓波動拳や下小Kの先の部分↓ソニックブームは、意外と連続ガードになっていない。そこで、飛び道具が自分に重なる直前でエクセルを発動。エクセルの無敵時間を信じ、歩いて飛び道具をすかし、連続技を叩き込もう。



相手が手を出すと分かっていれば、読みは確信となりヒットする。



連続ガードならくらう心配もないのでとりあえず入力しておけばいい。

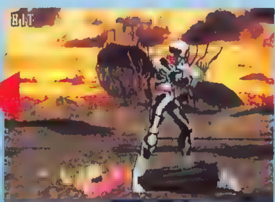


うまくエクセルが光ったら無敵時間を利用して、歩いてすり抜けよう。

ヒーロー手帳 ～その3～ 幻惑のスカロスライダー

ジャンプ大Kが相手をめくる性能を持っていながらも、相手が起き上がるところにジャンプ大Kを重ねる状況があまりにも少ない。相手の起き上がりに重ねることができるのは、対空の小スカロヘッドをジャンプの頂点付近でとらえたときくらい。このときのスカロヘッドには無敵時間がないので潰される心配もあり狙いにくい。そこで、起き上がりに裏に回ることができるスカロスライダーを起き攻めに使っていくわけだ。

地上戦で下中Kから狙うスライダーも、連続技で用いるスライダーもすべて大を使う。連続技としてスライダーを使った間合いは、相手をダウンさせた後に起き上がるまでは表にスカロがいるのだが、起き上がった直後には裏に回っている。この間合いを使えば、もう1セット決めるチャンスも高いというわけだ。



大スライダーがヒットした直後は、こんな感じでわたくし表におります。



でも動き出したときにはこうなっとります。なお、端ではできません。

ヒーロー手帳 ～その4～ 悪あがきをマスターせよ

●攻撃への割り込み

下中P↓下中Kなどの固めに対しては、スカロバック転で逃げることが可能。画面端を背にしてさえいなければいくら使ってもリスクはなく、もしリバーサルならゲージも溜まってしまうお得技。相手の攻撃の後だけでなく起き上がりにも有効。

攻撃で割り込むなら小スカロヘッド。地上でヒットすれば旧名スカロダイブが2ヒットしてダウンを奪える。

スカロヘッドがガードされたときの悪あがきは2通り。スカロヘッドのまま着地して、新スカロドリームやスーパースカロスライダーにSC（スーパーキャンセル）するか、スカロダイブを出すか。

スカロダイブを出したが、これもガードされた。このときは、SCに備えてレバーだけひねっておく。相手が少しでも歩いたり手を出したならSC。この間合いでは、スーパースカロスライダーは発動後にガードが間に合わない技なので、エクセルを押されない限り確定するぞ。

●対空はスカロヘッド

スカロヘッドは、発動後に無敵時間があるので引きつけて使えば確実に落とせる。唯一対空技をすかすエクセルも、スカロダイブのおかげでリスクを軽減することができる。だから、いつまでたっても対空はスカロヘッドでOKだ。

●SC新スカロドリーム

スライダーなど、反撃確定の必殺技をガードされたときのSCに新スカロドリームを使うと、相手の反撃通常技をすかしつつヒットさせることができる。また、新スカロドリームを見て相手がジャンプした場合はスカロヘッドで迎撃するチャンスまである。

●当てないスカロエナジー

スーパースカロスライダーがガードされてしまった。相手が最後まで見届けた後、少しだけ遅めのSCでスカロエナジーを出してみよう。相手が「バカめSCなど先刻お見通しだっ！」と満を持して攻撃をしかけたところで弾ける最大の悪あがきだ。

スカロの連続技

連続技が痛くなければ勝負に勝って試合に負けることもある。重要だから覚えてね。

●J大P↓下大P↓大スカロクラッシャー（↓空中スーパースカロクラッシャー）

大スカロクラッシャーまで連続ガードなので、安心して出せるという点でおすすめ。

●下中K↓大スカロスライダー（↓スカロエナジー）

起き攻めにつながる地上での基本連続技。下中P↓下中K or 下小Kももちろん OK。

●（エクセル）下小K↓下中K↓大K↓下中P↓下中K↓大K↓中P↓中K↓大P↓大スカロクラッシャー（↓空中スーパースカロクラッシャー）

安定してダメージを与えられて、スーパーコンボまでつなげられるお手軽エクセルがコレ。飛び道具をすかしたときは中攻撃を1発減らすなどして必殺技につなげよう。

●GB or CB↓新スカロドリーム

CBからもっとも安定して決まる連続技で威力も強め。スカロのGBは横に長いから地上戦でうまく使おう。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム

キッツイ攻撃を確実にかわす

さすがに、ここまでオラタンをプレイしている読者のミンナは、街で何回か、見知らぬ相手と対戦したことがあるだろう。よっぽど流行っていない場所か、対戦しているプレイヤーのレベルが、よほどかたよっていないかぎり、そのうちの何回かは、「こんなの避けられないよ〜」とか、その類の攻撃を、「同じことばっかりヤリやがって」と思わすような相手に、苦戦を強いられたことがあると思う。

そこで今回は、代表的な「避けづらい」とされる攻撃の、対処法を紹介しよう。

CASE "TEMJIN" 空中前ダッシュCW

テムジンの必殺技ともいえる、空中前ダッシュCW。通称「サーフィンラム」だが、かなりホーミング性能が高く、ダメージもデカい。

たいてい、テムジン側は、こちらがテムジン側を見失っている場合に出すことが多い。だが、テムジンは、ビームライフルの上に乗ってから、こちらに向かって来るので、一瞬のタイムラグがある。

このときに、こちらは一度、素早くジャンプキャンセルして、テムジンを視界に入れる。この瞬間のテムジンとの距離で、回避する方法を選択する。

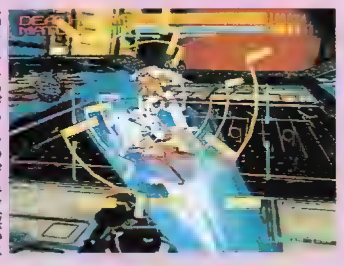
まず遠い場合だが、ここでは選択肢が多い。確実に回避したい場合はジャンプして空中横ダッシュ、これが一番安全だ。また、サーフィン中でも、やられ判定があることを利用して、攻撃してもイイ。

中間間合いであれば、攻撃判定が下側にないことを利用してしゃがみ撃ちで、くぐることもできる。しかし機体によっては、しゃがみ攻撃中でも、やられ判定の位置が高い攻撃もあるので、どの攻撃がくぐれるかを覚えておこう。

近接間合いならば、ガードも可能だ。ダブルロックオンしていないときからガード入力をしていれば、ガードできるが、確実ではないので、ダブルロックオンを確認してから確実にガードしたい。


一度ジャンプして、テムジンを正面にロックオンしてから、


すぐに空中横ダッシュで回避する。かわしたら、すぐに攻撃!!


高さによるが、しゃがみ攻撃で、下をくぐることもできる。


近接時の、もつれ合いで出された場合は、確実にガードしたい。

CASE "SPECINEFF" CW+RT

スペシネフの機動力を生かし、遠く離れた間合いから、尋常ではないスピードで迫ってくるRT+CW。通称「ターボサイズ」。

この攻撃の回避方法は、なんといっても早期の横ダッシュ。これに限る。大げさではなく、スペシネフがロングランチャーを振りかぶった瞬間に、横ダッシュしているぐらいで、ちょうどイイ。実際ソレぐらいでないと、回避することができないのだ。

しかし、それも軽、中量級までの話。ライデン、ドルドレイにいたっては、それでもツラい。同じ重量級でも、グリス・ボックは横ダッシュの速度が速いため、回避することができる。

ライデン、ドルドレイはどうするのか!?それは、振りかぶったのを見た瞬間に、ジャンプして、すぐに空中横ダッシュ。これしかない。それをもってなおライデンはキツい。

ヒットしてしまうので、回避方法ではないが、ヒットする直前に、しゃがみショットで耐える手段もある。これは、しゃがみショット中は防御力が向上するからだ。

ライデンは、その方法を毎回とったとしても、いつかはヤラれてしまうので、いっそなら、潔くアーマー解除（ジャンプ+スタートボタン）してしまってもいいだろう。


ライデンやドルドレイなどの重量級は、ジャンプしてから、


すぐに空中横ダッシュでかわす。ほとんど読んでいないとキツい。


サイズをしゃがみ攻撃で耐えれば、ダメージは約半分ですむ。


いざとなれば、アーマー解除も手だ。LWも追いつけないゾ。

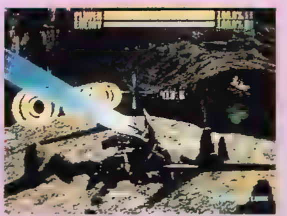
CASE "DORDRAY" ジャンプRT+CW

ドルドレイのジャンプRT+CW。通称「ジャンプハリケーン」は、発射中にターボ旋回することで、広範囲にバラまくことができ、しかも、そのうちの何発かは、こちらにホーミングしてくる。おもに遠い間合いで撃ってくる場合が多く、かなり避けづらい。これは本当に、「確実」といえる回避方法はない。なぜかというと、ドルドレイのバラまき加減によるからだ。

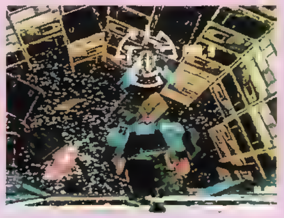
かなり確率が高い全弾避けられる方法としては、2段ジャンプから、空中横ダッシュして、ある程度でジャンプキャンセルが一番いいだろう。だが、先ほども述べたように、一方向のみにバラまいた場合は、サイファーの空中横ダッシュをもってしてもムリだ。

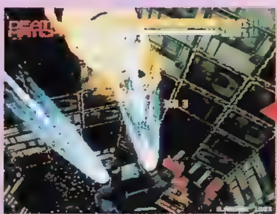
中間間合いなら、ドルドレイがジャンプした瞬間に、前ダッシュするといった方法もある。しかしドルドレイが、通常のジャンプから、撃ってくると、まず避けることはできないし、ダッシュの速い、軽、中量級にしか勧めることはできない。現時点では、常に2択を迫られることになる。

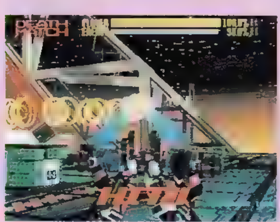
また、かなり危険をともなうが、攻撃して撃墜する手段もある。だが、回避行動が遅れるので、まずヒットしてしまう。ライデンは別だが…


まず2段ジャンプしてから、空中横ダッシュで流しつつ、


タイミングを見計らって、ジャンプキャンセルで急降下。


中間間合いで、ドルドレイがジャンプしたのを確認したら、


すぐに前ダッシュでイッキに間合いを詰める。2択だけどね…


CWより高いダメージを与えられるなら、撃墜してもいいぞ。

CASE "ANGELAN" ジャンプor しゃがみRT+CW

特殊な攻撃方法が、バーチャロイドとは思えない、エンジェラン。その、CWである氷の龍は、ライトターボショットにすると、2匹に増え、こちらを追い回す。このダメージはかなり高く、しかも、この龍から逃げている間に、エンジェランに別の攻撃され、そのどれかをくらってしまう確率が高い。

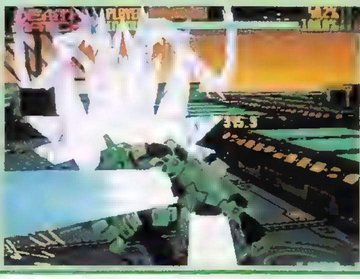
ジャンプ、しゃがみ共通の回避方法としては、いったん横ダッシュしてから、引き付けて後ろダッシュし、龍のしっぽを追いかけるようにして、回避するといいだろう。これは、立体での状況把握がかなり重要になる。ただ、しゃがみの龍は、ジャンプから発射した龍よりも、速度がかなり速いので注意。とくに重量級は、早めに回避したい。

じつは、この龍には「視界」があり、この視界から逃れれば、龍は一定効果時間を待たずに、上空に去っていってしまう。これを利用して、中間間合いでジャンプから龍を撃った場合は、すぐにエンジェランをくぐるようにして、前ダッシュしてやろう。すると、龍はこちらを一瞬で見失って、その後の追撃をなくすことができる。

ドルドレイの場合のように、撃ち落としてもイイが、龍は一瞬で発射されるので、回避が遅れない程度に攻撃しよう。


引き付けてから、横ダッシュで龍の頭をこちらに向かせて、


しっぽ側に回り込んで、龍を追いかけるようにして回避する。


しゃがみのターボドラゴンは、ジャンプよりも格段に速い。


これも撃ち落としてもいいが、回避に差し支えない攻撃で…

つまりは経験がものをいう!!

さて、いろいろと対処法を並べてみたが、結局のところ、実際にその状況になって、その場その場の、一番イイ対処法を、瞬時に選択できるようにならなければ意味がない。そこにたどり着くには、数多くの実戦経験、つまり対戦をつまなければ、そうなることはできないといっていい。これらの対処法は、その攻撃一つにしぼったものであって、実際の対戦では、相手もその攻撃を、いかに効率よくヒットさせるかを考えて攻撃してくる。しかも、同じ機体でもその組み合わせは、当然相手によって違ってくるのだ。

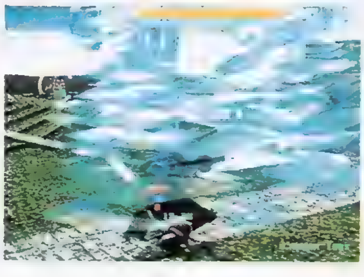
よって、ここ一番で生き延びるためには、それまで、いかに実戦経験をつんだかが、ものをいう。「絶対に避けられない」攻撃は、そうはないので、いろいろ試してほしい。

…というわけで募集だ!!

プレイヤーのミンナには、「もっと避けづらい攻撃があるよ!!」とか、「その攻撃はイイんだけど、その次が…」なんて攻撃が、いっぱいあると思う。

そこで、どの攻撃をどのように避ければいいか、ゲーメストが誌上でお答えしよう!! 自分がどの機体を使用していて、相手のどの攻撃が避けられないのかを明記して、次の住所まで送ってね!!

〒101-8935
東京都千代田区神保町1-26
(株) 新声社
ゲーメスト編集部
「オラタンこれが避けたい」係
まで

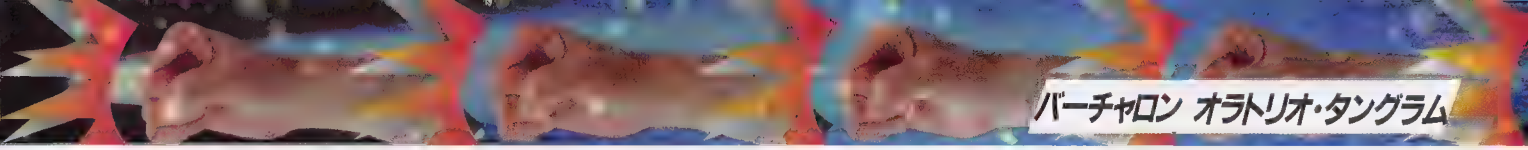

ちまたで大ハヤリの竜巻連打、こんなキツイ攻撃手を大募集だ。

G.T.R. 番外地

さる5月31日、GTMode荻窪店で、第2回バーチャロンオラトリオ・タングラム大会が開催された。

第1回大会の参加人数が32名にだったに対し、なんと73名と、こちらの予想を大幅に上回る人数が押し寄せた。試合ごとのレベルも非常に高く、なかなか見られない貴重な場面も数多く見られた。その激戦を制したのは、第一回神保町店大会覇者の、海江田四郎さん。おめでとう!!


右から、2位の福島氏、優勝の海江田氏、3位の[illegible]氏。



武器の使い所を知る

テムジン



担当：SHO

主要武器と性能をしっかり把握し、有効に使うことが勝利への近道だ。

テムジンという機体

テムジンで対戦に勝つためには、実戦で使う武器と相手との距離を把握することが必要になる。

特に距離に関しては非常に大事で、この機体を生かすも殺すも距離次第といっても過言ではない。

テムジンは、遠距離で戦うよりも中間距離や、近距離で戦うほうが使用する武器の相性がいいので、必然的に中間距離から近い間合いが戦いやすい。

遠距離で戦う場合、相手の攻撃を避けなくてはいけないのだが、テムジンのスピードでは意外と避けるのが難しく、すべての攻撃を完璧にかわすのは至難の業だ。

さらにテムジンの攻撃で、遠くの相手にダメージを与えるものは少なく、威力もないという点から見ても遠距離で戦うことは少なくなる。

これが中間距離から近距離になれば状況が一転し、テムジンの有利な展開へ戦いを運ぶことができるのだ。

テムジンの主要武器といえば、前ダッシュビームライフルで、当てやすさ、威力共に申し分ない攻撃ということは言うまでもない。この攻撃を最もヒットさせやすいのが中間距離なのだ。

こういった武器と距離の関係を知っておくと無駄なく攻撃することができるので、実戦で使う武器と距離による戦い方を紹介していこう。



前ダッシュビームライフルを当てることを重視する。

実戦用武器

ここで紹介する武器は、実戦で使用頻度が高く特殊なもの挙げてみた。

前ダッシュビームライフルなどは基本中の基本なので、ここでは、左ターボショットを中心に考えていこう。

●Lターボ＋Rウェポン

実戦で最も重要な役割を果たすのがこのLターボビームライフル。

このターボショットの特徴は、弾速が非常に速いこと、相手をダウンさせやすいこと、相手の攻撃を打ち消すということの3つが挙げられる。

あえて弱点を挙げるとすれば、射程距離が短いことと、威力がないということだ。

だが、テムジンにとって、相手をダウンさせるということは、その間相手に近寄ることができるということなので欠かせない攻撃なのだ。

この攻撃はいくつもの細かい弾がでるのだが、すべての弾を撃ち尽くしてしまうとゲージがなくなり、弾切れ状態になってしまう。そうなると具合が悪いので、弾切れを起こさないようにしたい。

この攻撃は、撃ったらすぐに歩きやダッシュすることによって、攻撃をキャンセルすることができるのだ。

そうすれば、2、3発撃ったところで攻撃をキャンセルすれば、ゲージが減らずにすむ。弾数が2、3発で十分この攻撃の役割をはたすので、弾数が少なくても全く問題はない。

さらに大事なのが、左ターボビームライフルは、しゃがみで出したほうが射程も長く、ホーミング性能も高いということ。

射程は特に重要で、通常左ターボだと200までしか届かないのだが、しゃがみで出すと、320まで射程が伸びるのだ。実際、120の距離は非常に響いてくる。

実際に対戦でこの攻撃を使うときは、通常の立ち会いで出しても有効なのだが、ダッシュ攻撃の硬直を消すことにも役立つ。

ダッシュ攻撃後の硬直は相手に狙われやすく、危険な状態なのだが、しゃがみ左ターボビームライフルを使うことによって、硬直をなくし、すぐに攻撃ができるので、硬直自体を少なくすることが可能となる。

しかも、左ターボビームライフル自体、キャンセルすることができるので、応用して使うことができる。

すべてをつなげると、ダッシュ攻撃→しゃがみ左ターボビームライフル→ダッシュがスムーズに行動することが可能となるのだ。

最後にしゃがみ左ターボビームライフルを簡単にキャンセルする方法を紹介したいと思う。この攻撃はターボショットなので、当然ターボボタンとトリガーを同時に押す訳だが、キャンセルするときにターボボタンを離さずに、押しながらレバーを倒すことによって、すぐにダッシュすることができるのだ。

よって、ターボボタンから指を離さずに素早くレバーを入力することを心掛ければ、さほど難しくなくキャンセルすることができるはずなので練習してみてほしい。

●Lターボ＋Cウェポン

センターウェポンのビームソードは、今回お世話になる攻撃方法の1つだ。

この攻撃は相手の弾を撃ち消す能力が高いので、攻撃してから前ダッシュといった連携がなりたつ。また、相手のダメージが蓄積すれば、ダウンを奪うこともできるのであなどってはいけない。

遠距離では、しゃがみ歩きをしながらセンターが使いやすく、連続で3発まで出すことが可能。しかし、中間距離から近距離で出してしまうと、しゃがみ近接攻撃になってしまう恐れがあるので注意しよう。

ターボショットは、Lターボを使った、縦ウェーブが非常に使いやすい。

攻撃したあとの硬直が少ないので、すぐにダッシュなどの行動に移行することができるのが強みだ。

基本的には、このウェーブを出して相手を走らせ、相手のスキを突くといった牽制を目的とした攻撃で、前ダッシュ攻撃への布石に使っていきたい。

●Lターボ＋Lウェポン

ライトウェポンであるボムは、相手の攻撃を防ぐ能力に長けているが、Lターボを使ったターボショットを使うことによって、より実戦で有効に使うことができる。

主に使うのが、しゃがみLターボボム。バウンドしながら相手の方向に飛んでいく攻撃で、非常にホーミング性能が高く、V・アーマーを削ることもできる。また、ゲージの消費量が少ないため、完全に連続では出せないものの、速い間隔で2発出せることができるのも見逃せない点だ。

重量級相手のときには、ボムでアーマーを削りながら戦うことを常に心掛けるようにしよう。

サーフィンラム

テムジンの必殺技である、サーフィンラムは、非常に威力があり、かつホーミング性能も高い。

しかし、すべてのゲージが100%でないと使用することはできないし、障害物や外壁に当たっても止まってしまう。相手の攻撃でも、ダウンさせる能力が高いものでは落とされてしまうし、ガードされても防がれてしまう。

そんなサーフィンラムをなるべくヒットさせるには、超低空ダッシュから出すことが重要になってくる。

また、相手とのすれ違いざまに出すことによって、相手の後ろから突進することが可能となる。

実戦的に考えると、相手の起き上がりにクイックステップして相手の背後をとり、すぐにジャンプ前ダッシュして後ろから仕掛けたり、相手のダッシュ攻撃をジャンプで避けつつ、ダッシュ攻撃の硬直を狙ってみたりすれば、ヒットする確率は上がるはずだ。うまく当てて、戦いを有利に展開していこう。



当てれば一気に有利になる。

LONG RANGE ビームソードやボムで牽制

ロングレンジといえば、約400以上離れた距離だが、テムジンは、自らすすんで遠距離戦をすることは極めて少ないはず。

というのも、遠距離ではテムジンが不利な状況になってしまうからだ。

攻撃は当てづらいし、威力のある攻撃も遠距離ではまず当たらない。さらに見た目よりダッシュの遅いテムジンでは、他のバーチャロイドの強力な遠距離攻撃をすべてかわすことは困難なのだ。

それでも、相手が遠距離戦を得意とするバーチャロイドだった場合、遠距離戦を強いられることになる。

こんな状況に置かれたときのテムジンは、とにかく近寄ることをまず考えていかなくてはならない。

遠距離で相手に届く有効な武器といえば、しゃがみセンターや、通常ビームライフル、あとは、Rターボボムやしゃがみ Lターボボムといったところだ。

しゃがみセンターは相手によっては攻撃を打ち消しながら飛んでいくため、比較的ヒットしやすい攻撃。この攻撃を撃ってから、斜め前ダッシュや前ダッシュを使って距離を詰めていくのがセオリーといえる。

通常ビームライフルは全く信用できないが、相手が嫌って、ダッシュをするような場合は牽制として使いたい。

2つのターボショットを使ったボムは、ロックオンさえしていればホーミング性能が高くヒットさせやすい。しかし、障害物が多いステージだと、止まってしまうのでうまく使っていきたい。

また、Rターボボムは、ゲージが100%ないと使用することはできないが、相手の攻撃を打ち消す能力は左ターボボムよりも優れている。

しゃがみLターボボムは形状はほとんど同じだが、弾速が若干はやく、ゲージの消費量も少ない。攻撃を打ち消す能力は右ターボボムよりもやや劣るが、画面上に2発ボムが出していけるという点でも、しゃがみLターボボムのほうが断然オススメだ。

さらにアーマーを削る能力もあるため、重量級戦では必須の攻撃手段となるので、小まめに使っていくことが、大切だ。

とにかく、遠距離での攻撃はすべて中間距離に近寄るための布石として考えよう。


しゃがみビームソードは歩きながら使いたい。


ターボショットのボムを有効に使おう。

MIDDLE RANGE ビームライフルをフル活用

200から350くらいの中間距離は、テムジンが最も有利に展開できる距離といえるだろう。

この距離で使う攻撃は、主戦力である前ダッシュビームライフルをはじめ、Lターボの縦ビームソード、しゃがみLターボビームライフル、ボムといった感じで、強力なすべての武器が有効となる。

前ダッシュビームライフルは常に相手のスキをうかがいつつ、いつでもダッシュできるよう心掛けておくのが基本。相手も中間距離でウロウロしているようであれば、思い切って、前ダッシュしてスキを作ってやることも大事だし、前ダッシュで相手に近寄り、ゼロ距離での攻撃をするのも回避されにくいので有効だ。

縦のビームソードについては中間距離で使い、相手のダッシュを誘うのが基本。縦ビームソード後に、すぐ前ダッシュするのも、有効な攻撃連携といえる。

しゃがみLターボビームライフルは、この距離が一番ヒットしやすいので小まめに撃ちつつ、相手のダウンを奪いたい。

相手がダウンしたら、素早く前ダッシュして近寄り、起き攻めに移行するのが理想的だ。

通常立ち状態から、しゃがみLターボビームライフルを出すのは難しいが、使いこなせれば非常に有効な攻撃となるので、ぜひともマスターしてほしい。

また、しゃがみLターボビームライフルを撃ったあとには、必ずキャンセルして、ゲージ消費をおさえることを忘れないでおこう。

中間距離でのボムは、ターボショットでもいいが、通常のボムでも十分威力を発揮する。

自分の目の前にボムを張ることによって、相手の攻撃をある程度抑えることができるし、相手の視界から自分を消すことにもなるからだ。

そうなると、相手も攻撃を読みにくく、こちらの状況を知ろうとダッシュなどをしてくるときもあるので、前ダッシュビームライフルなどが狙いやすくなる。

ときには、ボムに向かって前ダッシュして、強引に攻撃してみるもの悪くはない。

すべてにおいて、対応しやすく攻撃も豊富な中間距離をどれだけ保っていられるかが重要なのだ。


縦ビームソードから、


前ダッシュで距離を詰める。

SHORT RANGE 回り込みと左ターボを活用

近接武器のビームソードの威力を最大限引き出すことができる近距離もテムジンが得意とする距離だ。

近距離での行動は主にクイックステップからの近接攻撃か、Lターボショットを使った攻撃に絞られる。

クイックステップ近接は、70まで届く長いビームソードを有効に使っていくわけだが、そのためにもLターボショットとの連携が重要になるのだ。

しゃがみLターボビームライフルでダウンを奪うことの多いテムジンにとって、相手の起き上がりを攻める状況が多くなってくるわけだが、この状況で効率のいい起き攻めを考えてみてほしい。

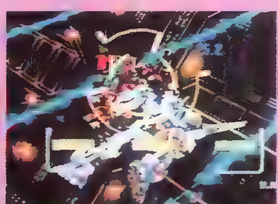
例えば、相手の起き上がりにクイックステップで背後に回って待つ。相手がダッシュして逃げようとしたときには、クイックステップ近接を狙うのもいいし、ダッシュして相手を追って前ダッシュビームライフルを狙うのもいい。

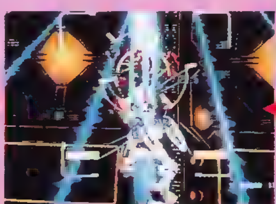
相手が起き上がりに素早くジャンプキャンセルして自分の方向を向いたり、近接攻撃を仕掛けてきたときには、一度Lターボの縦ビームソードを使う。ヒットすると相手はノックバックし、近接攻撃などを止めることができるのだ。そこで、すかさず前ダッシュビームライフルを出せば、かなりの確率でヒットさせることができるぞ。

また、Lターボショットは縦ビームソードではなく、Lターボビームライフルで再度ダウンを奪ってもいい。

さらに、近接攻撃で反撃してくるような相手には、クイックステップで背後を取った後に、サーフィンラムを狙ったりするもの有効な手段だ。

相手の起き上がりをうまく攻めることができれば、常にイニチアティブを取っている状態で戦いを展開することができるし、一気に勝負を決めることもできる有効な手段なので、いろいろ考えて独自の起き攻めを考えてみてはどうだろうか?


クイックステップで背後に回り、


縦ビームソードをヒットさせ、


前ダッシュビームライフルへとつなぐ起き攻め。

※表記上、ライトウェポンはRW、レフトウェポンはLW、センターウェポンはCW、レフトターボはLT、ライトターボはRTと略されていることがあります。

リスクは低く、志は高く…

フェイ－イェン　ザ・ナイト

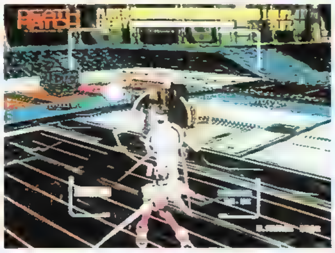


担当：伊勢猫　協力：大船KNIGHT小次郎

装甲の薄さを機動力で補って、攻撃力の低さは手数でカバー。今回は通常、ハイパーの両モードで基本となる闘い方を距離別に考えてみよう。

軽量級バーチャロイドの代名詞ともいえる機体、フェイ－イェン・ザ・ナイトは、全11機体中でもトップクラスの機動性能を誇る機体。中でも、フィールド上における移動性能は抜群に優れており、敵機を画面上に捕らえた状態でさえあれば、ほとんどの攻撃を見てから回避が可能。しかも、移動性能の高いフェイ－イェンであれば、もっとも基本的な移動手段の歩き動作だけで攻撃を避けていける。それに対して、敵機はこちらの攻撃を大きく回避していかなければならないため、先手を取っていける機会も多い。

これに合わせてダッシュ距離の長さを生かした、バーティカルターン↓ジャンプキャンセルやジャンプなどを使っていけば、リスクの高いダッシュ攻撃による捕捉を使わずとも敵機を画面内へと容易に納めていくことが可能。結果として、対戦の基本ともいえる攻撃に対処できる状態を常に維持していく（＝攻撃に当たらない）ことができる。



アーマーの強いドルドレイにはRWが近距離でも弾かれる…。

さて、こちらから仕掛けていく攻撃については、歩きからでも12連射することができる、ライトウェポン（RW）ハンドビームが基本。距離にして、軽量級の機体は約350m、中量級であっても300mくらいからアーマーで弾かれなくなるため、敵機のダッシュやジャンプといった回避行動を誘っていける。

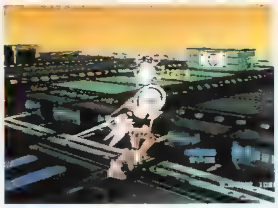
相殺性能の低さは、レフトウェポン（LW）のソードでフォロー。RWを弾かれない200～300mを維持することで有利な展開へ繋げよう。

LT＋LWソードで立ち合いを征する

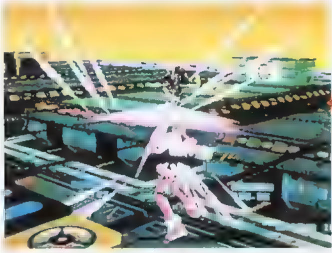
攻撃の軸ともなる使い勝手の良いLWソードについては、以前に説明した通り。その基本となる使い方は、RWと同じように歩きからの牽制がメインとなるわけだが、これだとゲージ消費が高い（通常モードで50%）ため、使いたいときには武器ゲージがない…といったこともある。

こういった状況に陥らないための方法はいくつか考えられるが、レフトターボ（LT）入力のLT＋LWターボショットを歩きLWの代わりとして使うのがおすすめ。ダメージ効率的には、通常のLWに劣るLT＋LWだが、その分だけ武器ゲージの消費量が少なく（立ちで30%、しゃがみは25%消費）ゲージを気にせずに使っていけるのは大きなメリット。有効射程（立ちは約270m、しゃがみで約290m）があることについても、RWを弾かれない200～300mで使っていく分には問題なく、ショットスピードが上がる（＝回避されづらい）上に、硬化モーションをキャンセルして次の行動へと素早く移行できるので、積極的に使っていかない手はない。

とはいえ、歩きから静止状態で入力するターボショットをスムーズに出していくのに、多少の慣れが必要。うまく入力できずにダッシュショットになってしまう…といった人は、歩きからダッシュ入力→キャンセル（ターボボタンorジャンプ）をしてからレバーをニュートラルに戻してターボ入力をすれば、割と楽に出していけるのでお試しあれ。



歩きで移動しながらRWハンドビームを連射で撃っていきつつ…、



レバーニュートラル→LT＋LWを組み合わせて使っていく。

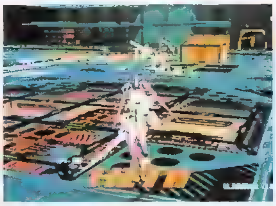
しゃがみターボで敵機を狙い撃て！

歩きRWとLT＋LWの牽制に対して、敵機が回避行動をとるところへ本命の攻撃を仕掛けていくわけだが、もっともポピュラーな前方向ダッシュ♥ビームはもちろんのこと、しゃがみLT＋LWも積極的に狙いたい攻撃のひとつ。

前号の記事でも少し触れているが、ダッシュ攻撃の硬直をキャンセルする手段としてだけではなく、ヒットさせた敵機をダウンさせるといった特性が非常に重要。たしかにしゃがみLT＋LW単体のダメージとして見た場合は、ほとんどないに等しい微々たる攻撃力だが、ダウンさせてからの追い打ちがヒットすることを考えれば、十分にもとを取っていくことは可能。具体的な追い打ちとしては、V.ARMORを削れる前ダッシュCWや、ハイパーモード中の立ちCW（150～300m）などを高確率でヒットさせていけるので、トータルとして見た場合でもその実用性はかなり高いといえる。

しかも、敵機が起き上がるまでに高性能なダッシュで密着していくことができるため、起き上がりにクイックステップを使って背後へと回り込んでいけば、さらに継続して攻めていくことも可能。もともと、しゃがみLWは立ちLWよりは相殺性能が優れている上に、空中へのホーミング性能も高く、対空としてジャンプしている敵機を叩き落としていくこともできる。

ただし、例外的にしゃがみ動作中の敵機にヒットした場合などはダウンを奪っていくことができないので、ヒット＋ダウン確認をしっかりとしてから追い打ちを狙っていこう。



敵機をダウンさせる効果のあるしゃがみLT＋LWをヒットさせて…、



追い打ちに前ダッシュ♥ビームで追い打ちを入れつつ、接近していく。

♥ビームでもうメロメロ？

各種のCWがヒットした際に「ボワワ～ン」と気の抜けるような効果音と共に、敵機の頭上に小さなハートマークが付くことがある。

目に見えてコレと分かる効果としては、歩きのスピード性能がダウンしているぐらいだが、実は歩きが遅くなると同時にショット系の攻撃力が大幅にダウンし、こちらにかなり有利な状態。普段であれば、1発で致命傷にもなりかねないライデンのレーザー攻撃をくらっても、気にならないほどまで攻撃力が落ちているので、多少は無理をして前ダッシュCWなどを使って強引にダメージを狙っていくチャンス。さらに、効果が切れる直前からLT＋CWを連射しておくことで、うまくすれば連続して「メロメロ状態」を狙うことも不可能ではない。

とはいえ、弾数をくらってしまっては折角のダメージ軽減効果が元も子もなくなってしまうので、無謀な特攻攻撃は絶対に厳禁。また、近接攻撃に関しては、攻撃力がダウンしていないので注意しよう。



ライデンのレーザーがヒットしても、ダウンはするがダメージは少ない。

LONG RANGE ターボショット弾幕で押す

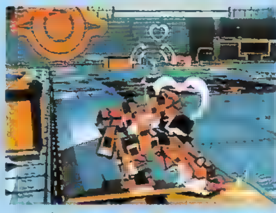
LT+LWが届かず、RWのハンドビームが弾かれやすくなる300m以上がフェイ-イェンにおける遠距離。

この距離では、ライデンと中量級のテムジンやA・バトラー、A・ストライカーといった4機体（ドルドレイは常に弾かれる）に対してはRWが効かず、軽量級であっても350mを超えた辺りから弾かれる。このため、少し違った攻撃のバリエーションを考えていくことが必要になる。

さて、遠距離戦でこれらに代わる具体的な攻撃としては、LT+RWやLT+CWのターボショットといったような、誘導性能が高くて弾かれない攻撃がその基本。LTのターボショットは、発射後にダッシュやジャンプなどといった行動で素早くキャンセルしていくことができるので、RTのように硬化時間を気にせず


ゲージ消費の少ないLT+CWの硬化を歩きでキャンセルしてから…、


再度のLT+CWや歩きLWへ繋げていけば、かなりの連射ができる。


しゃがみLT+CW→立ちCWは400m前後から使うと丁度いい。

使っていけるのが魅力。しかも、LT+CWであれば武器ゲージの消費量が少ないので、硬化モーションを歩きでキャンセルしていけば、3～4連射していくこともでき、LT+CW→歩きキャンセル→LWソード…とほかの攻撃と組み合わせていくことで、かなり強力な弾幕を正面方向に張っていくこともできる。

これ以外としては、見た目にダメージの高いCWとダメージの低いLT+CWが見分けづらいことを利用して、LT+CW→歩きキャンセル→CWといったような弾幕の中に「当たり」を混ぜていくバリエーションも効果的で、LT+CWを弾速の遅いしゃがみLT+CWに置き換えれば、距離によっては重量級などには回避しづらい連携攻撃ともなってくれる。

とはいえ、基本的に距離が遠いということは、敵機に攻撃を回避されやすいのもまた事実。あくまでもこれらは繋ぎであって、確実にダメージを狙っていける中間距離へと近づいていくための布石として使い、敵機がダッシュやジャンプで回避していく方向へと、距離を詰めていくようにこちらも動いていこう。

MIDDLE RANGE 高機動を生かして回り込む

RWのハンドビームを弾かれない間合い、距離にして150～300mぐらいまでがフェイ-イェンにおける中間距離。これぐらいの間合いをキープしながら、歩きと横方向（斜め前）ダッシュからのバーティカルターンを駆使して、常に敵機の側面方向（＝画面外）へと回り込むように動くのがその基本。しかし、実際の対戦においては、RWのハンドビームやLWソードで相殺できない敵機の攻撃をこちらも回避しなければならない場面は意外と多い。

まず、もっとも汎用性が高い回避行動として挙げられるのは、やはり横方向へのダッシュによる回避。これは、なにもフェイ-イェンだけに限ったことではないが、特徴的なダッシュ距離の長さを生かしてのバーティカルターンが狙い目。これであれば、ジャンプを使わずとも誘導性能の高い攻撃を回避しながら、敵機の側面方向へと回り込むこともできる。最初は歩きで攻撃を避けてみて、ダメなら横ダッシュ、さらにジャンプと段階的に試して、最適の回避行動を攻撃毎に覚えていこう。

さて、回避ついでに反撃として頻繁に使われている前ダ


バクチ要素の高い前ダッシュ♥ビームは、当たればかなり痛いのだが…。


ダッシュ攻撃後は硬化をキャンセルするために終わり際へ合わせて…、


しゃがみLT+LWを入力していくのが相殺性能も高くて使いやすい。

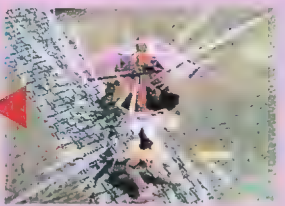
ッシュ攻撃についても触れておくと、中、重量級に対しては前ダッシュCWをヒットさせても、確実にダウンさせることができない。したがって軽量級以外に対しては、一方的にリードされているような状況でもない限り、回避行動をキャンセルしてからのしゃがみLT+LWを合わせていくほうが確実。状況にもよるが、ここ一番といったような状況以外では使用を控えていった方が無難だといえる。

次に頻度の高い前ダッシュRWについては、ダッシュ硬直キャンセルのしゃがみLT+LWを狙っていく手段として悪くはないが、やはり重量級やテムジンに対しては控えたほうが安全。また、ダッシュLWは、相手をダッシュ攻撃で捕捉していきたい状況になったら、相殺性能を生かした「保険」として使っていこう。

SHORT RANGE LWのソードをフル活用

近接攻撃の範囲内であるダブルロックオンから、その直前となる間合いが、フェイ-イェンにおける近距離。これぐらいまで敵機に接近してしまうと、歩きでは突差の攻撃を回避していくことができないため、ダッシュ→ジャンプキャンセルを使った高速移動がメインの移動手段。敵機をダブルロックオンしているのであれば、横方向入力のクイックステップを使って素早く側面や背後へと回り込んでいくこともできる。

近距離で使っていける攻撃については、基本的に中間距離と同じ。しかし、これぐらいの間合いだと、こちらが意図していなくとも敵機が動いて勝手にダブルロックオンしてしまうことも対戦では少なくない。このため、いきなり敵機をダブルロックオンしてしまった場合にありがちな「滑


近接攻撃がヒットする間合いで立ちLT+LWを撃ったらすぐに…、


CW近接などを入力すれば、ガードを外して瞬時に斬りつけられる。


前ダッシュ攻撃をクイックステップで避けたら、しゃがみLT+LW。

り近接」の暴発を防ぐ意味でも、近接攻撃の出ないLT+LWやLT+CWが近距離戦では非常に有効。攻撃後の硬化モーションは以前にも説明した通り、ダッシュやクイックステップでキャンセルしていけるので、敵機から見えない側面や背後へと常に回り込みながら攻撃していける。

さて、ダブルロックオン時の近接攻撃については、リーチの長いクイックステップ近接を頼りたくなるが、ガードされたりジャンプで回避されてしまうと、手痛い反撃を受けることが多いので多用は禁物。ホーミング性能の高いガードリバーサルは、近接攻撃をガードした場合以外にも出していくとヒットすることが多いので、選択肢のひとつとして組み入れていこう。

また、立ちのLT+LWを近接攻撃でキャンセルすると攻撃範囲内に敵機がいた場合、ターボショットがヒットしたのとほぼ同時に斬りつけることができる。近接攻撃が確実に届く間合いでなければならないとはいえ、敵機のガードをLT+LWで崩しながら斬りつけるコンビネーションは超強力。是非マスターして積極的に狙っていきたい。

※表記上、ライトウェポンはRW、レフトウェポンはLW、センターウェポンはCW、レフトターボはLT、ライトターボはRTと略されていることがあります。

すべての武器を使いこなそう



アファームドS

担当:ちゃっきー

一見単純にも見えるストライカーだが、時期が経つにつれて特殊な要素が次々と発覚してきた。巷の評価を覆す準備は、今まさに整ったといえよう。

ストライカーは、バーチャロンの基本に忠実なVR。このため、初心者でも比較的入りやすい機体となっている。しかし、全体的に攻撃力が低いという欠点から、〝闘える〟までが早いかわりに、〝勝てる〟に到達するまでやや時間がかかるかもしれない。

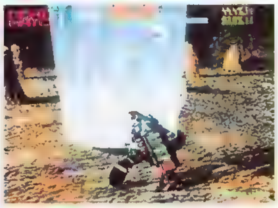
基本となるのは、LWと前ダッシュRW。相殺性能の高いLWで弾を消しつつ相手を牽制し、走らせておいて前ダッシュからのRWで硬直を狙う。まずはこれを覚え、次のステップへ進もう。

このたった2つのことでも、工夫の余地はある。まずLWだが、しゃがみで出すと発生が早くなるのが特徴。余裕があるときには出が遅くても出したあと自由に動ける立ちLWでいいが、突差の場面ではしゃがみ移動のLWを使っていくようにしたい。

次に前ダッシュRW。こちらはスライディングショットにした場合弾速が速くなり、硬直をさらに狙いやすくなる。ただ、通常の前ダッシュRWと違い、ダッシュを引っぱってから出すと途中で攻撃が終わってしまう点には注意（ダッシュ距離の分しか出ない）。ストライカーはもともとダッシュ距離が短めになっているので、普段は細かいダッシュキャンセルを心がけ、いつでも最大火力のRWが出るようにしておこう。



前ダッシュRWは、スライディングがいい感じ。弾速の速さがポイント。



しゃがみLWは発生が若干早い。意識的に弾を消したいときなどはこれ。

センターウェポンの性質

基本戦術を理解したら、ここにCWを組み込んでみよう。まず覚えたいのが、歩きながらのCW。通常2発のグレネードが発射されるCWだが、横以外の方向（前・後・斜め）に歩きながら出すと3発になる。しかも威力とホーミング性能に優れた〝2発目〟が2回出るため、かなり強力だ。

ロックオン状態であれば、かなり避けづらいこの歩きCW。実際、中量級のテムジンですらダッシュで避けることができない。このため、完全に避けるためにはジャンプという行動を取らねばならず、それだけでかなりストライカー側が有利になる。ここからさらにしゃがみ移動RWなどでラッシュをかけていこう。

ただ、相手の弾とかち合ったときにはまず打ち勝てる見込みはないので、撃ちどころをやや考える必要がある。

ひとつの例は、LWのあとに連携させる方法。このLW→歩きCWという連携は、ストライカーの黄金連携ともいえる行動になるので、多用してもいい。CWを撃つ際の歩く方向は、視界を広げる意味でも後ろ、さらには相手の動きに合わせて斜め後ろにするのがいいだろう。



真横以外の方向の歩きCWは3発グレネード。ストライカーの必須武器。



ホーミング性能の高さが魅力。ジャンプで避けられても、状況は有利に。

空爆でダメージを取る

通常の前ダッシュ攻撃とともに価値が高いのが、空中前ダッシュからの空爆。地上版とほぼ同じ性能を持ち、ダメージもかなり高い。特に近距離での絡みで有効な、重要戦術のひとつとなる。

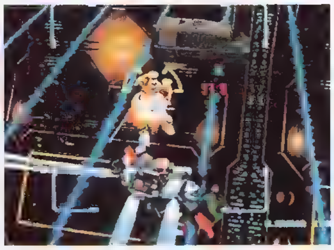
硬直を狙うという意味では、もちろんRWでいいが、それ以外ではLWのボムがお薦め。爆風自体弾消しの効果を持っているため、はずしてしまっても比較的安全に着地することができるのが強みだ。ヒット時には少しばかりVアーマーを削る効果があるほか、バトラーよりもダメージが若干高くなっているのがうれしい。

そしてもうひとつのポイントとなるのが、空中前ダッシュCW。ゲージが100%あるときには特殊技になってしまうが、CWを撃てるゲージ量（≒95%）以上で、なおかつ100%未満の状態ならば、通常のグレネードを出すことができる。

この空中前ダッシュCW、弾速が速い上にダメージもなかなか。もしゲージの条件を満たしている状態で相手の硬直を狙えれば、これ以上の武器はない。空中ダッシュ攻撃の際には、常にゲージを気にするようにしておきたい。



空爆もひとつのポイント。リスクを抑えるなら、ボムがお薦め。



ゲージ次第ではグレネードも出せる。高いダメージは魅力的。

ストライカーの謎

前号でも少し触れたが、ストライカーのCWには謎が多い。そのひとつめは、しゃがみLT+CWの左ハーフキャンセル（右離し）で出せる設置式グレネード。ロックオン状態で設置すれば相手方向を常に向くものの、そこから一切動かないため、実戦で使えるような代物ではない。一定時間で消える前に相手が踏んでくれれば、一応雀の涙ほどのダメージがあるが…。

ジャンプから同じくLT+CWの左ハーフキャンセルを撃った場合には、放物線を描いて飛ぶ1発のみのグレネード弾が出る。しかし、かなりの遠距離でないと当たらない上、ホーミング性能も低く、ダメージも微々たるもの。一体何のためにあるのか…。

ちなみに、その他の方法でLT+RWをハーフキャンセルした場合、性能のまったく同じものがゲージ消費量半分で出せる。操作に慣れてきたら、毎回ハーフキャンセルを使っていくようにしたい。

そしてもうひとつ疑問が残るのが、歩きCWのハーフキャンセル。最初の1回はホーミング性能の高い〝2発目〟が2発出てくれるのだが、もう一度やろうとすると1発しか出なくなる。さらにその後フルで撃っても2発しか出なくなってしまうし…。

もう1回フルショットで撃てば元通り3発出るようになるのだが、法則に謎が残るのは確か。歩きCWはハーフキャンセルを無理に使わず、フルショットを中心にしておいたほうがいいかも。



並べて置いてみたり。一応相手方向を追尾するのがちょっとカワイイ。



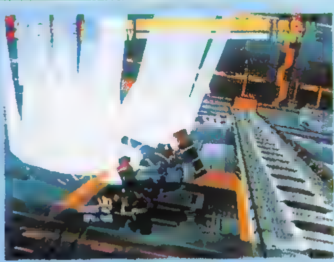
着弾とともに、すさまじい爆発音がするのも謎。爆風などないのに…。

LONG RANGE 決して苦手ではない遠距離戦

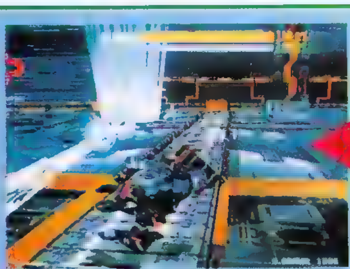
まず覚えておいてほしいのは、ストライカーが遠距離戦でも十分に闘っていけるVRであるということ。いったん距離が離れてしまった場合には、そのまま距離を保って闘うことも考えておこう。

実際、オラタンの世界には中～近距離に強いVRが多い。無理に接近しようとしてスキを作り、そこを突かれて負け…という最悪のパターンにだけはなりたくないものだ。

400mを超えるような遠距離で頼りになるのは、やはり歩きCW。ホーミング性能が高い上、どんなに装甲の厚いVRにもはじかれることがないのが強みだ。先に紹介したように、LWとうまく組み合わせて使うのが基本になる。



前レンジで安定して使えるLW。余裕があるときは立ちLWで。



LWの後ろから、はじかれない歩きCWへ。遠距離の基本形だ。



立ち（歩き）RWも忘れずに。Vアーマーを削ったあとならさらに◎。

RWの使い道は、射程に制限のない立ち（歩き）が基本。ただ、こちらは装甲の厚いVRにはじかれてしまうので注意したい。CWやLWがある程度ヒットし、相手のVアーマーが削れてきたら、RWの割合を増やしていこう。

もう少し近い距離の場合、今度はしゃがみRWが有効武器のひとつとして加わる。狙い撃ちに適したこの武器は、ジャンプキャンセルや、低空ダッシュ→着地といった相手の回避行動に合わせると効果が高い。先に少し触れたとおり、歩きCWがダッシュだけではかわしにくいことを利用し、その後の連携として使っていくのがいいだろう。

遠距離戦の基本は、ムダなダメージをなるべくくらわないこと。ストライカーの場合はダウンしやすいという欠点もあるので、ダウンさせられたあげく、一気に相手の得意な距離になってしまうことも多い。連携で攻めている最中も常に相手の攻撃に注意し、しっかりかわしながら動くことを心がけていこう。

MIDDLE RANGE 相殺性能の高いウェポンがカギ

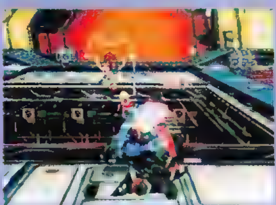
ストライカーの得意とする距離は、しゃがみRW（射程約360m）がぎりぎりとどく距離。上に挙げたような連携で攻めることができ、相手にダメージを与えるという点では申し分ない。

ただ、これ以上近づいた場合には、相手にとっても攻めやすい距離になる。このため、自分の攻めがさせてもらえないことも多くなる。

この間合いでペースを握るために活躍するのが、相殺性能の高いしゃがみLT+RW。撃ったあとにいつでもキャンセルすることができるため、連携に組み込むにはもってこいだ。しゃがみのターボショットということでコマンド入力が少し難しいが、ミスらず出せるようになっておきたい。

その後の連携については、LW後と同感覚でいい。歩きCWを中心とし、相手の動きに合わせてダッシュやジャンプキャンセルなどの選択肢を用意しておこう。

また、立ちLT+CWも同様に相殺性能が高くなっている。思わぬものも消してくれるので、ゲージと相談して使っていきたい。ハーフキャンセルにしておけば、ゲージ消費量もかなり少ない。



しゃがみRWの射程は360m。この距離が、ストライカーのカギを握る。



中間距離で重宝するのが、しゃがみLT+RW。相殺性能高し。

もうひとつ中間距離で効果が高いものを挙げるとすれば、前ダッシュLWだろう。弾消し効果の高い爆風が広がるため、はずしてしまっても保険が効いている。バーティカルターンを利用し、なるべく相手の視界からはずれる方向にダッシュしよう。

これは、前ダッシュでなく前方向の斜めダッシュでも可。ヒット時のダメージは若干落ちるが、弾消しの点では変わらない効果が期待できる。

ダッシュLWに限らず、すべてのダッシュ攻撃後は、硬化キャンセルでLT+RWにつなぐのが基本。弾消し効果の高いこの武器に連携させることで、自分の攻めを継続させることができる。



困ったときの前ダッシュLW。その後しゃがみLT+RWにつないで…。

SHORT RANGE 速い前ダッシュを有効活用

ストライカー最大の長所のひとつとなるのが、前ダッシュのスピード。その速さたるや、驚くなかれハイパー化したフェイ-イェンにも引けを取らないほどだ。

この特性を最大限に発揮できるのが近距離戦、ということになる。立ち合いの手数で押されてしまうようなときには、横ダッシュからバーティカルターンを使って速い前ダッシュに切り換え、相手の視界から消えることを心がけて闘ってみよう。

こうして双方が視界の外に消えた状態になったら、少し長めのジャンプで相手を捕捉。相手の行動を見ながら、すぐに着地して地上戦に持ち込んだり、そのまま空中ダッシュで空爆してみたりと、幅広い攻めを展開する。

空中ダッシュ攻撃をする際は、例によってLWを中心にし、確実な硬直にはRW。もちろん、前のページで紹介した空中前ダッシュCWも忘れずに使っていきたい。



立ち合いの強いVRに対しては、相手と逆にダッシュすることも大切。



長めのジャンプで再捕捉、相手の動きを確認しながら空中ダッシュへ。



クイックステップも使おう。ダッシュ攻撃をかわせればベスト。

地上戦で側面や背後を突くことに成功したら、RT+CWで一発を狙ってみるのも面白い。硬直狙いはもちろん、死角に回り込んでいるだけでもヒット率が格段にアップする。ちなみにこの距離では、ハーフキャンセルを使わずにフルショットで撃ったほうがいい結果を生むことが多い。

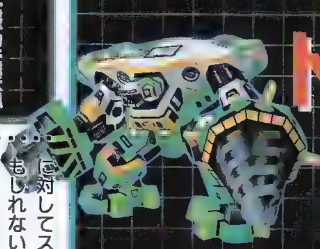
そしてもうひとつ近距離戦で忘れてはならないのが、常に相手を捕捉するという特徴を持つクイックステップ。ストライカーのダブルロックオン距離は100m未満と長いため、活用しやすいはずだ。

ただし近接攻撃自体に関しては、それほどお薦めできないというのが正直なところ。発生が早いのは魅力だが、いかんせんリーチが短すぎる。ダブルロックオン状態ではクイックステップのみを活用し、左ターボショットやダッシュ攻撃など、通常の攻撃を中心とした組み立てを考えておこう。

※表記上、ライトウェポンはRW、レフトウェポンはLW、センターウェポンはCW、レフトターボはLT、ライトターボはRTと略されていることがあります。

じつは高機動力!?

ドルドレイ



担当：GED

中距離でプレッシャーをかけつつ、特攻のチャンスをうかがうのだ！

超重装甲突撃型機体

全機体中トップクラスのシールド（いわゆる体力ね）と、アーマー値を誇るドルドレイ。そのアーマー値の高さは、ほとんどのビーム系RWを弾くだけでなく、時にはレーザーやミサイル兵器を弾くこともあるほどだ。ただ、ダメージは受けないがよろけたり、アーマーが削られることもあるので過信は禁物。敵弾回避技術も低下するしね。

ダッシュが遅く、移動距離も短いので敵弾回避能力が低く、一部の回避できない攻撃に対してストレスを感じるかもしれないが、超重装甲機体ゆえの弱点としてガマンするしかない。



♥ビームもこの通り！重装甲を生かしたパワープレイが持ち味だ！

重装甲と並ぶ、もうひとつのウリが強力な突進攻撃だ。ドリル特攻（前ダッシュLW）やCD特攻（前ダッシュCW）はレバー操作で旋回もできるし、威力も高い。停止時の隙を考慮しても使う価値のある攻撃だ。とくにドリル特攻は敵弾に止められにくいので、CD特攻よりもこちらをメインに使っていくことになる。特攻技を自在に操れるようになれば、かなり強力な武器になること間違いなしだ。

ドルドレイの主な攻撃（ダメージ源）は、

①ファイヤーリング
②クロー、ドリル、ファイヤーリングを使った連携
③ダッシュ攻撃
④ドリルorCD特攻
⑤ジャンプリングレーザーばらまき

といったものが挙げられる。

では、早速これらについて詳しく見てみよう。

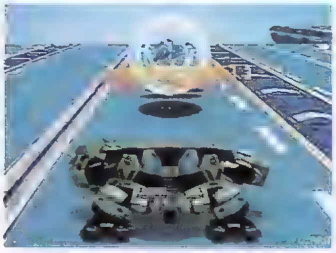
やはり使える！「F・リング」

前号でも紹介したとおり、ファイヤーリング（以下、F・リング）は、弾速が速くて隙もなく、相殺性能も高いので、非常に使用頻度が高い。クローやドリルの連携に混ぜたり敵の攻撃の隙を狙ったりと、その使いどころはとにかく多いのだ。ジャンプやダッシュ攻撃の隙だけでなく、相手が攻撃しようとして足を止めた瞬間もチャンス。F・リングがヒットして攻撃をキャンセルさせることも多いぞ。

ダッシュ攻撃の隙をキャンセルするためにも使う。ダッシュ攻撃ですれ違ったときはもちろんのこと、ダッシュ攻撃の隙を狙われたときにも有効で、それが相殺可能な攻撃であればカウンターでダメージを与えることができるからだ。これは超重要なテクニックだぞ。

F・リングの代わりにしゃがみ左ターボドリル（LT＋LW）というのもいい。ヒット率では、射出スピードや弾速の速いF・リングのほうが上だが、攻撃力と相殺性能は左ターボドリルのほうが勝っているからだ。F・リングで相殺できない武器に対して使っていくのがいいだろう。

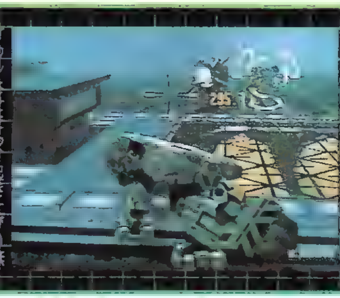
これらで相殺できない攻撃に対しては、ジャンプでキャンセルしてかわそう。



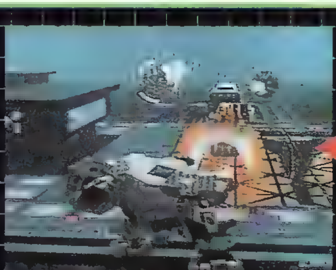
相手の攻撃を相殺しつつヒットする。これがF・リングの強さだ。

クロー&ドリル連携

クローやドリル、F・リングを使った連携の大切さについては次ページでも述べているので、ここでは写真で連携の具体例を見ていくことにしよう。



ダウンさせたら、起き上がり無敵の後に刺さるように右ターボドリルを発射。



そしてクローを飛ばせば、クローとドリルの混合攻撃になる。



クローの前後にF・リングを混ぜるとさらに効果的だ。クローがヒットしたら、ジャンプキャンセルしていくのもいいぞ。

スライディングRWを使っていこう

ダッシュ攻撃は、前ダッシュスライディングRWがメイン。攻撃力も結構高いし、相殺性能も優れているからだ。

横ダッシュスライディングRWの爆風も利用価値が高い。横移動やジャンプでかわされても残った爆風に当たることが期待できるし、当たらなくとも行動を制限してくれるからだ。

空中前ダッシュRWも前ダッシュRW同様、相手と交差するような感じで使うとかなり強い。方向補正性能に優れ、攻撃力も高いからだ。

あと、使用頻度こそ高くないが、状況によっては横ダッシュRWも有効。ほぼ密着状態で3WAYを当てると絶大な威力を発揮するからだ。相手が近接戦闘から離脱する際、自キャラの横へダッシュしたときなどが狙い目。相手を追って横ダッシュし、根元から3WAYをくらわせてやろう。

特攻技術を磨くべし！

冒頭でも触れたとおり、2種類の特攻技のうち、使用頻度が高いのはドリル特攻のほう。CD特攻は当たり判定が大きく、攻撃力も高いのだが、敵弾に止められやすく、CWゲージはF・リングで消費していることが多いからだ。

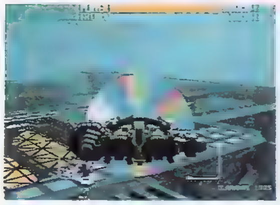
ターボ旋回のつもりでも、「いまいち旋回半径が大きいなぁ」という場合は、レバーをきっちり上と下に入れるように心がけよう。斜めに入っていると旋回性能が落ちるぞ。

あと、空中CD特攻は地上のと違って段差に弱いので、ちょっとした地面の起伏や、地面と池で生じる段差などで止まってしまう。こういった状況ではドリル特攻を使おう。

特攻を外した場合、壁に当てて危険の少ない場所で止まる技術も覚えておいたほうがいい。上級者の目の前で止まるとかなりやばいぞ。

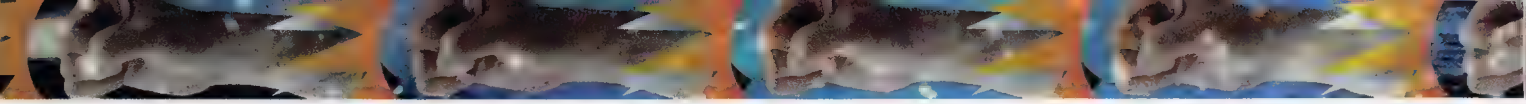


ライデンやラスボスのレーザーにも余裕で勝てる！



残り体力60％弱のフェイイェンにCD特攻をブチかませば、ハイパー化させることなく倒すこともできる。

※表記上、ライトウェポンはRW、レフトウェポンはLT、センターウェポンはCW、レフトターボはLT、ライトターボはRTと略されている場合があります。



LONG RANGE ジャンプハリケーンがカギ

遠距離でもっとも有効なのはジャンプターボV・ハリケーン（RT+CW）のばらまき。もちろん、より広範囲にばらまくためにターボ旋回を使う。ジャンプしてRT+CWを入力したらそのままターボボタンを押しっぱなしにし、高速旋回するのだ。

ばらまきかたは自分の旋回で調整できるので、相手の行動を読めればそれだけヒット率は高くなる。

通常は、正面を中心に大きく左右に振るが、ジャンプでかわそうとしているならあまり大きく振らずに旋回範囲を狭めたほうがいい。右や左に大きくかわそうとしている相手には、その方向に大きく振るようにする。もちろん、正面からでなく、右や左から振り始めるといった工夫も大切だ。地形から相手の回避方向を予測したり、（見にくいが）いちおうロックオン・カーソルを頼りに位置を把握することも可能だ。

クローを付けて移動力を下げることも大切だ。クロー付きだと飛躍的にヒット率が上昇するので、中、遠距離では「クロー→ジャンプハリケーン」の連携も積極的に狙っていこう。

ジャンプハリケーンを警戒せず、いたずらに遠距離戦へ持ち込もうとするプレイヤーには楽勝だが、回避能力の高い機体に逃げまくられるとかなり苦労することになる。ジャンプハリケーンが通じない相手には遠距離戦を仕掛けるべきではないだろう。また、ジャンプハリケーン対策として200〜300mくらいの間合いを保つように心がけている相手も多い。

遠距離における特定の攻撃への対策を少し紹介しよう。


懐に潜り込まれると隙だらけなので、400m以上の間合いから撃つようにしよう。

ライデンは、ジャンプハリケーンに対してレーザーという強力なカウンター攻撃を相打ち覚悟で撃ってくるはず。このダメージ差はシャレにならないので、レーザーを撃たせてから後出しでジャンプハリケーンを撃つようにしよう。

スペシネフに遠距離でRT+CWを撃たれると回避不可能で、RT+RWも回避しにくい。ダッシュ距離が短く、こちらのジャンプハリケーンがかわされにくいとはいえ、回避不可能とかわしにくいでは大違い。これをくらわないためには、中距離を維持し、なるべく相手の正面に立たないように心がけるしかない。そして攻撃モーションにすばやく反応して斜め前ダッシュか空中ダッシュでかわすのだ。

エンジェランが鏡を盾にし、こちらのメイン攻撃を完全に無効化しつつ龍や水柱などで攻撃してくるのもキツイ。ただ、鏡はしゃがみRW（射程距離は約280m）で壊れるので、これが届く間合いで戦うことが大切だ。

MIDDLE RANGE 特攻チャンスを見逃すな！

中距離以上の間合いで要となるのが、クロー、ドリル、F・リング。これらを次々と発射して回避行動を起こさせ、その隙に何かを当てようというわけだ。

このモードに入る初手としてオススメなのがF・リング。射出モーションが早く、相殺性能が高いので回避行動を強いるのにもってこいだからだ。相手が地形の裏に隠れているならドリルがいい。しゃがみRWのブラインドからスタートするのもいいぞ。

クローが当たれば移動速度（ダッシュやジャンプなども）を低下させることができるので、普段かわされやすいドリルも格段に当たりやすくなる。このダメージ...消費ゲージ量も少ないので、「常に飛ばしておく」くらいの気持ちでかまわない。

ちなみに、クローのヒット時はV・ハリケーンでスタンさせたときと同様、攻撃をヒットさせてものけぞり（無敵状態）にならないのでコンボのチャンス。ただ、軽量級はすぐにダウンしてしまうのでコンボは狙えない。

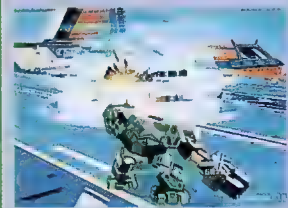
ただ、クローやドリルはボム系の爆風で簡単に弾き返されてしまうので、そういった場合はそれらに固執せず、いったんその場を離れるか、ファイヤーリングで牽制したほうがいい。たまに虚を突いてしゃがみバーナー（RT+RW）を狙ってみるのも面白い。


クローは移動力を低下させるだけでなく、被弾無敵を封じる効果もある。

バーナーはしゃがみで使うこと（射程は340mくらい）。立ちだと近すぎて当たらないこともあるからだ。バーナーはかなり威力が高く、キャンセルもできるのでじつは隙も少ない。爆風のブラインドからだけでなく、たまには地形の裏から使ってみるのもいいだろう。「地形の裏からはドリルしか来ない」と思っている相手に意外と当たるぞ。

通常時、ダッシュ時、地上、空中を問わず、自分の正面に相手を捕らえたら特攻のチャンス。「目が合った瞬間に突進！」といった感じだ。相手の進路先を読んで使うならCD特攻でもいいが、こういった瞬発力を要求される状況ではドリル特攻を使うこと。

250〜300mくらいの間合いだとしゃがみRWの爆風が効果的に働くので、ジャンプターボハリケーン対策としてこのくらいの間合いをキープする相手には、ガンガン撃ちまくろう。他キャラのボム同様、爆風で消せる攻撃もあるぞ。


しゃがみRWは、爆風を置いたり、ブラインドにしたり、とにかく利用価値が高い。

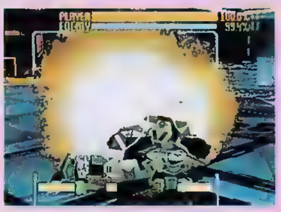
SHORT RANGE 近接の基本はGRLW

近距離ではドリル特攻、ファイヤーリング、しゃがみハリケーン（CW）、しゃがみRW、左ターボドリル、といった攻撃をおもに使っていく。

これらのうち、しゃがみRW以外はラウンドスタート時の選択肢としても重要な攻撃だ。しゃがみハリケーンは、キャンセル可能なので、「開幕しゃがみハリケーン→横ダッシュ→（当たっていたら）ジャンプキャンセルしゃがみバーナー（RT+RW）」といった戦法も有効だ。同方向にダッシュしていたら目の前の相手にドリル特攻をぶちかまし、逆方向だったら前ダッシュファイヤーボールを撃つのもいいだろう。

近接戦闘には、ノーガード・ガードリバーサルやジャンプCD特攻、近接ハリケーンといったものを使っていく。

ノーガード・ガードリバーサルとは、「相手の攻撃を受けなくても、ガードポーズさえとっていればリバーサル攻撃が出せる」のを利用したテクニックで、振りの遅いドルドレイにとって欠かせない攻撃だ。振りが早く、方向補正性能が高いのが特長で、使用するのは左攻撃がいいだろう。前号でも紹介した「近接ハリケーン→裂破」の超破壊力コンボも忘れてはならない。


近接ハリケーンでスタンさせて、


裂破！これだけで即死するキャラもいるぞ。

近接ハリケーンとは、（至近距離で）歩き状態から繰り出すしゃがみLT+CWのハリケーンのこと。「相手が右側だと裂破がフルヒットしない」という理由から、裂破狙いの場合は右歩きから出すことが重要となる。裂破は、このハリケーンの状態からそのままCWを連打していればOK。


近距離でのジャンプCDも強い。超低空ではなく、ジャンプ時の方向補正がかかった直後くらいに出すこと。

普段はドリル特攻のほうが重宝されるが、近距離や接近戦では空中CD特攻もかなり使える。ジャンプ時の方向補正とCDの攻撃判定の広さを利用した戦法で、攻撃力もかなり高い。ジャンプによって相手のロック（ガード）を外す効果もあるぞ。「相手の起き上がりにダッシュで裏へ抜け、相手の背後からジャンプCDで特攻」といった戦法も有効だ。



HIGH SPEED SIGHT!!

西暦2520年　7月14日

地球連邦軍科学研究施設で爆発事故発生。同時に地球連邦軍中央司令部に正体不明の敵性飛行物体が多数飛来。最新型戦闘機レイディアントシルバーガンのテスト任務中だった宇宙巡洋艦テトラは援護に向かった。

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

担当：RED

STAGE RADIANT SILVERGUN 2A

ステージ2Aは、赤→青→黄のシークレットから、黄色でチェーンを狙っていこう。まず、編隊Aはすべて赤なので、Aですべて撃つ。続く編隊Bは、後半の赤ザコだけをうまく狙い撃ちする。次の編隊Cで青→黄と1機ずつ撃ったら、ここからは黄色でチェーンをつなげていく。

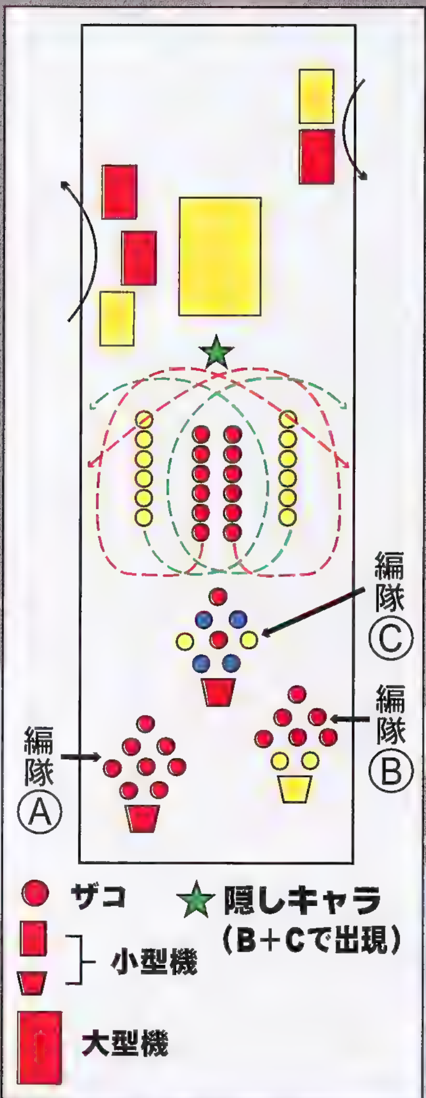
難しいのは、次の黄ザコ編隊の撃ちかただろう。ここは、きっちりパターンにしないと、赤ザコを撃ってしまいがちだ。

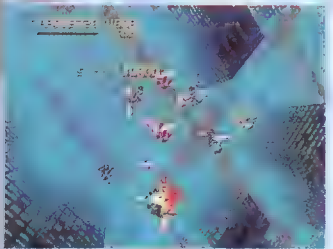
今回オススメのパターンは、赤ザコ編隊の間に入ってしまい、黄ザコ編隊が上にくるところをC連打の爆風で撃つ、というやりかただ。

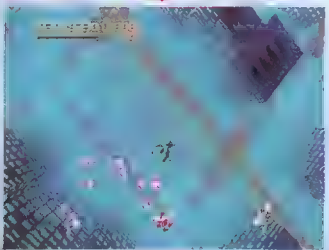
まず、編隊Cで青→黄と1機ずつザコを撃ったら、下に逃げていく赤ザコを目安に左右の位置合わせをする。上下の位置はだいたい画面の真ん中くらいでOKだ。

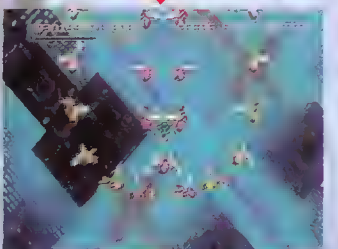
この位置で赤ザコをやり過ごし、黄ザコが上に来たら、Cボタンを連打していれば、爆風で黄ザコのみを巻き込んで破壊することができる。黄ザコをすべて撃ったら、すぐにC連打をやめないと、赤ザコも巻き込んでしまうので注意しよう。

黄ザコを撃ったら画面中央の隠しキャラを出す。最後の大型機＋小型機5機は特に問題ないだろう。

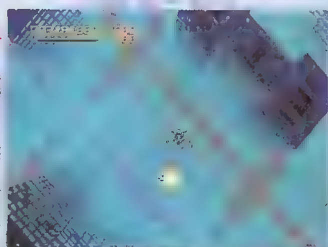



編隊Cのザコでシークレットを仕込む。


編隊Cの赤ザコで左右の位置合わせをしておく。


上下の位置はだいたい真ん中くらい。


Cボタンを連打し、スプレッドの爆風で黄ザコのみを撃つ。

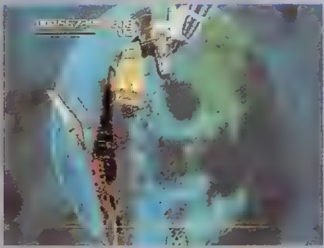

黄ザコを撃ち終わったら、隠しキャラを出す。

STAGE 2A BOSS KOTETSU



このボスは出現後、まずはアームによるチョップで攻撃してくる。

1発目は必ず向かって左側のアームでチョップをしてくる。このとき、自機を画面一番下の中央付近で待機させ、チョップが来たら、少し右へ移動して避けよう。最初から右に自機を移動させておくと、ボスも右に動いてからチョップを出してくる。こうなると、チョップ後の攻撃が避けにくくなってしまうので、中央でチョップを打たせるようにしよう。



画面の真ん中でチョップを打たせよう。

チョップを避けたら、アームから発射される青白いレーザーが届かない位置まで離れて、本体からの弾を避けよう。ハイパーソードがストックされていない場合は、このピンク弾でゲージを稼いでおこう。



アームから離れて攻撃を避けよう。

弾を避けたら、2発目のチョップに備えて、中央付近で待機する。ただし、2発目のチョップは左右どちらのアームで来るか決まっていないので、ボスがアームを振り上げるモーションを良く見て避けよう。

この2発目のチョップで、向かって右側のアームが来た場合は、アームからの攻撃が左側のときと異なるので注意しよう。アームの先端部分から、自機の操作を妨害する牽引ビーム（？）を発射してくるのだ。これは、接触すると引き込まれるが、実は簡単に逃げられる。うっかり引き込まれた瞬間に弾に当たった、なんてことにならなければ大丈夫だろう。

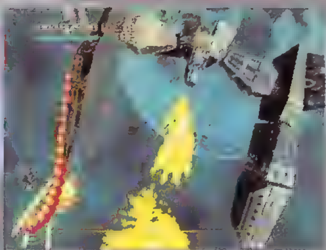


牽引ビームには十分注意して弾を避けよう。

また、ボス出現からここまでは、まったく攻撃せずに、避けだけに専念していてOK。

2発のチョップのあとは、本体から広角火炎放射＋ホーミングへび状弾を撃ちつつ、ボス本体が回転するモードに入る。ここは、ホーミングへび状弾の誘導を意識してパターン化するのがポイント。

まず、2発目のチョップ攻撃が終わったら、写真のように、向かって左側のアームの先端付近で待機して、ホーミングへび状弾が接近してきたら、その左側を抜けて、ボスのふところに潜り込む。あとはボスの動きにあわせてB＋Cを撃ちながら一緒に移動していけば、ホーミングへび状弾に追いつめられることなく、B＋Cが効果的に当たって、ボスの左側のアームはほとんど破壊できるはずだ。



左下にへびをひきつけて、へびの左を抜けてボスのふところへ入る。



B＋Cで撃ち込めば、左側のアームはすぐに壊せる。

ボスの次の攻撃は、本体から大量に弾をばらまいてくるというものだが、ここは残った右側のアームに撃ち込みをかけるチャンス。なるべく腕に接近してB＋Cを撃ち込み、一気にアームを破壊してしまおう。



撃ち込みチャーンス！ここで右側のアームも破壊する。

左右のアームの大部分を破壊されたボスは、たいした攻撃はできない。強いて注意点をあげるなら、広角火炎放射＋ホーミングへび状弾のモードだが、アームがなくなったことにより、避けるスペースが広くなっているので、ホーミングへび状弾に追いつめられることはないだろう。残ったパーツを破壊してから本体を破壊しよう。

なお、パーツについてだが、アームの先端部分を破壊前に、いきなり根元部分を破壊してしまうと、破壊率が落ちるので注意。

STAGE 2B
RADIANT SILVERGUN

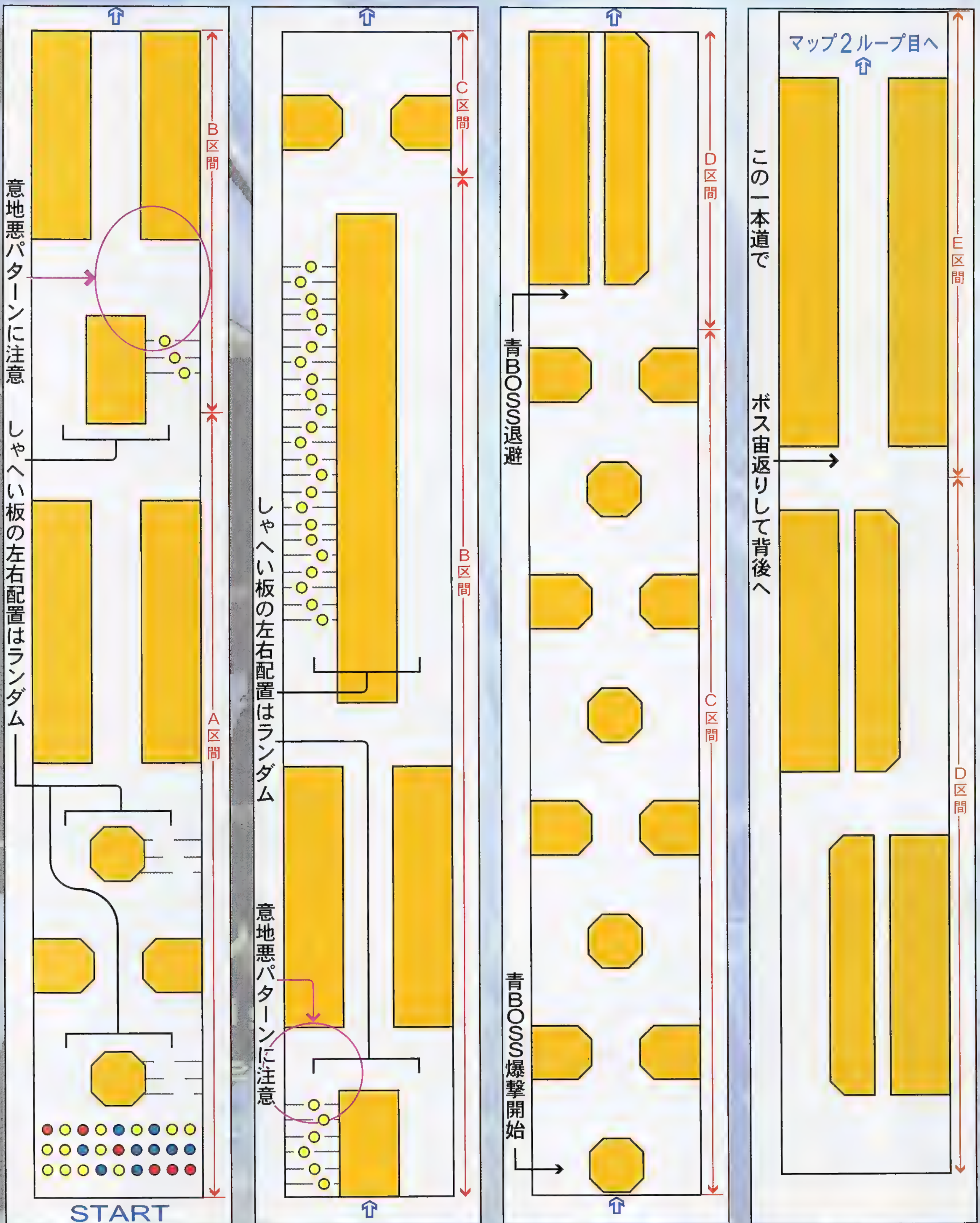
ステージ2Bは、左の写真のように、3×9＝27機のザコが出て、すぐボス戦に突入する構成になっている。ここで、赤→青→黄のシークレットから黄でチェーンをつないだ状態にしつつ、ボス戦を迎えよう。

ステージ2Bのボス戦の舞台となる地形には、30機もの黄ザコが配置されているので、シークレットから黄でチェーンをつないでいけば、数十万点ものスコアを稼げるのだ。

このザコ編隊は、右下からスタートして、矢印のように移動しつつ、数字のふってあるザコをAボタン単発撃ちで、順番に撃っていこう。

黄ザコの配置を覚えて、迅速に撃っていかないと、最後の15～16の黄ザコを撃っているあたりで、ザコが動き出してしまい危険。素早く、正確に、黄ザコのみを撃ち抜いていこう。




B区間
意地悪パターンに注意
しゃへい板の左右配置はランダム
A区間
START
C区間
B区間
しゃへい板の左右配置はランダム
意地悪パターンに注意
D区間
青BOSS退避
C区間
青BOSS爆撃開始
マップ2ループ目へ
この一本道で
E区間
ボス宙返りして背後へ
D区間



このボスは、地形が分岐するところで左右どちらに進むかがランダムとなっているのがポイント。ボスの動きを見切って、後を追いかけていったり、逆サイドの通路に入ったりしなければいけない。

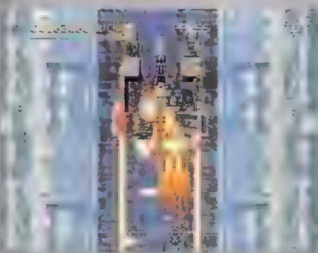
通路に遮蔽板がある場所も、ランダムでボスの進路が決まってから、逆サイドに遮蔽板がセットされるようになっている。

では、マップを見ながら、各区間ごとに解説していこう。

A区間

ボスのあとを追いかけてAで撃ち込んでいく。

中央の長い1本道の区間での、レーザー＋円盤状のエネルギー弾（？）による攻撃がやや難しい。円盤状のエネルギー弾の弾道に注意して避けよう。ここまでに、レーザーを撃ってくるパーツを壊してしまうと、本体から自機を狙う短いレーザーを撃ってきて、さらに避けにくくなってしまうので、注意して撃ち込もう。


円盤状の弾の軌道を良く見て避けよう。

B区間

分岐点をボスと逆に進み、遮蔽板のすき間にセットされた黄ザコをAで撃っていく。

遮蔽板のすき間の位置もランダムで決定されているので、見切って抜けていこう。

遮蔽板の当たり判定が小さいこともあり、慣れれば、この遮蔽板のすき間を抜けていくのは、そんなに難しくないと思う。怖がらずににチャレンジしてほしい。

ここで注意したいのは、1～2回目の遮蔽板地帯を避けるときに、画面一番下で避けていると、遮蔽板の最後のすき間が画面端のほうにきた場合に、次の中央の通路への移動が間に合わなくなる、ということ。ハイパーソードを持っている場合は、もしこの「意地悪パターン」が来たら、ハイパーソードを使って地形をすり抜けてしまおう。

ハイパーソードがない場合は、やや画面上で遮蔽板を避け、最後の遮蔽板を避けたら、下がりながら移動すれば間に合う。

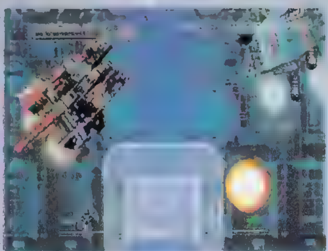

死と隣り合わせの10万点ラッシュ！最高の見せ場だ。

C区間

この後に戦うことになる青いボスが、上空から爆撃してくる。赤いボスと青いボスは必ず二手に分かれるので、分岐点でボスの動きを良く見て、ひたすら赤いボスのあとを追いかけて撃ち込んでいこう。

間違って青いボスについていったら、「ハイ、終了～」。

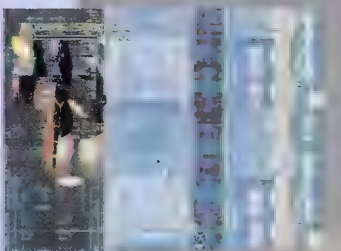

ボスの動きを良く見て、赤いボスのあとを追いかけろ。


青いボスについてったら、まず死ぬ。

D区間

ボスの残り耐久力が多い場合や、円盤状のエネルギー弾を撃ってくるパーツが残っている場合は、ボスについていってパーツを優先して狙って、Aで撃ち込んでいこう。

残っているパーツが先端部分のビーム砲台のみで、ボスの残り耐久力も少ない場合は、細い通路に入り、A＋Bでビーム砲台にダメージを与えていこう。


A＋Bでビーム砲台にダメージを与える。



ここが破壊できる！の図

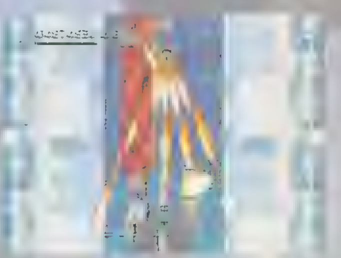
E区間

最後の一本道で、ボスが宙返りをして自機の背後から攻撃してくる。

ここは、写真のようにボスの真正面にいれば赤いビームには当たらないので、左右には動かずに上下の動きだけで、本体からの短いレーザーを避けるようにすれば良い。

こちらの攻撃手段は、もちろんA＋C。ビーム砲台を破壊してから本体を破壊しよう。

ここにきて、ボスの残り耐久力が少なすぎて、ビーム砲台が壊れる前にボスを破壊してしまった、という場合は、道中の撃ち込み方に問題があると考えよう。


短いレーザーは、タイミング良く上下に大きく動けば避けられる。

2ループ目

E区間の長い一本道を過ぎると、地形が2ループ目に突入する（マップの最初に戻る）。

ボスが自機の背後にくっついた状態のままホーミングミサイル等による攻撃をしてくるので、非常に厳しい状態となってしまう。2ループ目の避け方どうこうよりも、2ループ目に入るまでにボスを破壊することを考えよう。

E区間までの間に、ボスにトドメをさせない、というのは、それまでのスコア稼ぎが甘くて自機が弱すぎるか、途中の撃ち込みかたに問題があるはずだ。

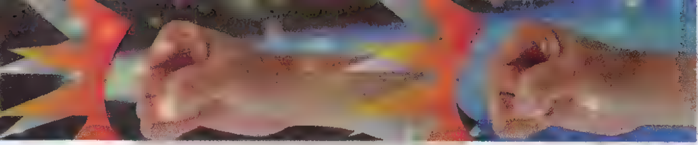
ちなみに、2ループ目のラストまでいくとボスは自爆する（ど～でもいい）。


地形2ループ目…こうなる前に撃破すべし。

次号予告

この後、C区間で爆撃に来た青いボスとの戦闘までがステージ2Bなのだが、今回はスペースの都合上ここまで。続きは次号にて。

レイディアントシルバーガンちょっと一言： 6月6日のG-Model神保町店での講習会は大盛況だった。希望が多ければ荻窪店や出張版をやるかも。シルバーガンのかっこよさげなシーンを集めたプロモを作ろうかなんて話もある。でもやるかどうかはみんなの声の数しだいだ。



夜叉との最終決戦は近い！

クリアへの近道
バリアゲージ回復大作戦

敵の少ないところでバリア回復モードに入ってもゲージはあまり回復しない。円アイテムを調整して、敵がたくさん出現するところでバリア回復モードに入るのだ！

ESP RA.DE.
エスプレイド

ラスボスまであと間近！今回は5面前半の攻略を中心にお送りしたい。

担当：KMT

エスプレイドをより楽にクリアするためには、バリアを効果的に使うのはもちろんのこと、消費したバリアゲージを効率よく回復させるためのパターンというものが必要になってくる。

そこで、今回は効率よくバリアゲージを回復させるためのパターンを紹介しておこう。今回紹介するパターンをマスターすれば、バリアを使える回数が驚くほど増えるぞ。

1回目のバリア回復ポイント

最初のバリア回復ポイントとなるのは、3面の開始直後。2面終了時の円アイテムの数を195個～199個に調整しておき、3面開始直後に出現する円アイテムを回収してバリア回復モードに入るようにする。どのステージがきた場合でも、ゲージの8割近くを回復することができるので、1、2面はバリアをたくさん使うことができる。

「1、2面でバリアを使う必要はない」という人も、今後のバリア回復ポイントをパターン化するためにも、3面開始直後までには1回目のバリア回復モードを済ませておくようにしよう。

2回目のバリア回復ポイント

2回目のバリア回復ポイントとなるのは、4面の開始直後。ただし、4面開始直後は円アイテムを出す敵がしばらく出現しないので、3面ボスを倒すまでに円アイテムを300個集めておくようにする。1回目のバリア回復モードのあと、できるだけ敵に高い倍率をかけて円アイテムをたくさん集めておくことが重要だ。

3面ボス到達時に円アイテムが250個未満の場合は、ボス戦でバリアを使ったときに意識して円アイテムを回収するようにしよう（バリアに触れた敵弾は、円アイテムになる）。

ちなみに、ここで回復できるゲージの量はだいたい5割ぐらいだ。

3回目のバリア回復ポイント

3回目のバリア回復ポイントとなるのは、5面（前半）開始直後。4面ボスを倒すまでに円アイテムを400個集め、5面開始と同時にバリア回復モードに入ろう。

この回復ポイントでは、ゲージが空の状態からでもMAXまで回復させることが可能。よって、4面ボスと戦うときは、バリアゲージをすべて使い切ってしまってもいいぞ。

1回目のバリア回復ポイント



2面ボスを倒したときに、円アイテムの数を195個～199個に調整しておき、

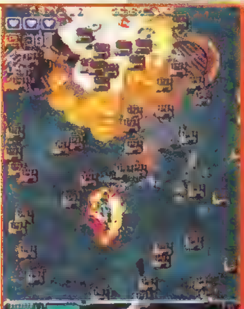


3面開始直後に出現する円アイテムを回収して、バリア回復モードに入る。



バリア回復モード中は、倍率をかけて敵を倒し、Eアイテムをたくさん回収するようにしよう。

2回目のバリア回復ポイント

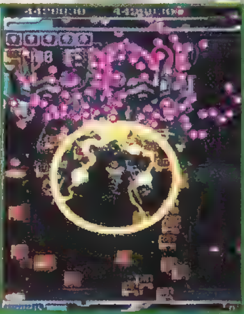


3面ボスを倒すまでに円アイテムを300個集めておき、



4面に入ると同時にバリア回復モードに入る。敵弾に注意しつつEアイテムを回収しよう。

3回目のバリア回復ポイント



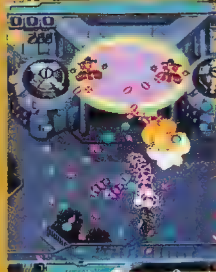
4面ボスでバリアを使いまくって、円アイテムを400個まで集める。



5面開幕は、ゲージが空の状態からでもMAXまで回復させることができるぞ。

ステージ5 前半 夜叉総本部





危ないと思ったら、いつでもバリアを使えるようにしておこう。とにかく練習が大事だ。

今回攻略するステージ5(前半)は、はっきりいってムズイ。慣れないうちはたくさんバリアを使わされてしまうことだろう。最初のうちはそれでもいいから、今回の攻略を参考にして練習を積み重ね、少しずつバリアを使う回数を減らせるようにしよう。

ステージ開始直後

ステージ開始直後で気をつけてほしいのは、左の写真中の中型機。こいつを迎撃するときは、最初から真正面で撃ち込むのではなく、自機を狙う青弾が発射されてから真正面に移動することが重要。最初から真正面にいると、左の写真のように紫弾が邪魔で、青弾が避けづらくなってしまうので注意しよう。

なお、この中型機はこの場所以外でも出現するのだが、そのときも対処法は同じだぞ。



これは悪い例。最初から中型機の真正面にいると、超がつくほど危険だ!

中型機の対処法



まずは中型機の端(左右どちらでも可)のほうを撃ち込み、



中型機が自機を狙う青弾を撃ってきたら、中型機の真正面まで移動しよう。

大型戦車

ステージ5(前半)で最初の難関となるのが、下の写真の大型戦車が出現する場所。この場所では、大型戦車が出現する前から迎撃態勢を整えておくことが重要。直前に出現する砲台、および中型機は素早く処理しておこう。



右側の中型機→砲台→左側の中型機という順番で処理すると、大型戦車に対する迎撃態勢が整えやすい。

大型戦車に対処するときは、

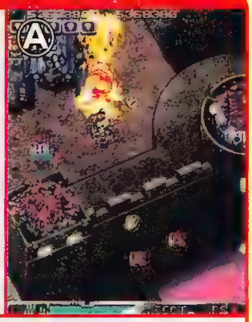
①大型戦車に接近し、真正面よりチョイ右orチョイ左にズレた位置でショットを撃ち込む

②紫針弾は、Aボタンを連打しながら弾の外側を避ける

この2つのポイントを押さえておくことが大切。この2つのポイントさえ押さえておけば、あとは下の連続写真で説明しているとおりにやるだけ。苦労することなく簡単に大型戦車を撃破することができるはずだ。

ちなみに、①の大型戦車の真正面よりチョイ右orチョイ左にズレた位置でショットを撃ち込むようにするのは、紫針弾を斜め下に撃たせるため(弾の外側を避けやすくなる)。②のAボタンを連打するのは、自機を素早く動かすためだ(Aボタン押しっぱなしだと、自機の移動スピードが落ちる)。

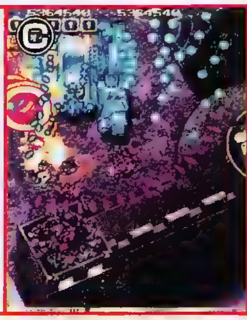
大型戦車の対処法



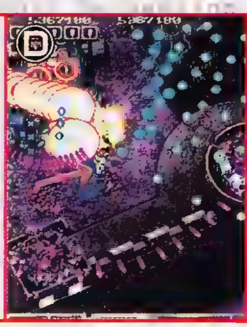
Ⓐ 大型戦車の出現と同時に接近し、この位置でショットを撃ち込む。



Ⓑ 大型戦車が紫針弾を撃ってきたらすぐに左に移動して避け、今度はこの位置でショットを撃ち込む。



Ⓒ このあと大型戦車はすぐに青弾を撃ってくるので、これをちょっとずつ右に動きながらこの弾を避ける。



Ⓓ 大型戦車が紫針弾を撃ってきたら、右に動いて一気に青弾と紫針弾を避けてしまおう。



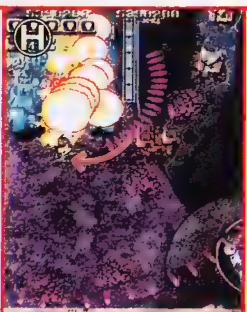
Ⓔ 写真Ⓒの自機の位置でショットを撃ち込み、再び紫針弾が飛んできたら、左に動いて弾の外側を避ける。



Ⓕ 左に移動すると、写真Ⓒのときと同じように大型戦車が青弾を撃ってくるので、これを少しずつ右に移動して避けていき、



Ⓖ 写真Ⓕの自機の位置まで移動したときに飛んでくる紫針弾は前に移動して避け、そのまま目の前にいる中型機を倒す。



Ⓗ あとは紫針弾を左に移動して避け、ショットを少し撃ち込めば大型戦車を撃破することができるはずだ。

中型戦車地帯×6

大型戦車を倒してしばらくすると、ステージ開始直後に出現した中型機が再び出現する。そして、その直後にこのステージ第2の難関、中型戦車地帯となる。

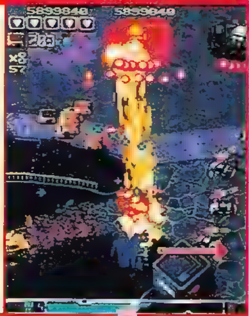


中型戦車地帯でもたつかないためにも、この中型機は素早く処理すること。

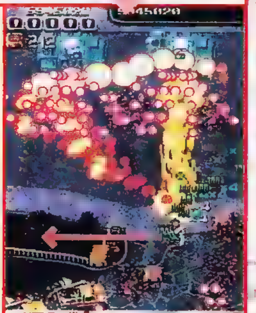
ここでは、まず画面右側から出現してくる3台の中型戦車を画面左側から右に移動しながら倒していく。続いて画面左側から新たに出現してくる3台の中型戦車を、画面右側から左に移動しながら倒していくようにするといい。

中型戦車を撃つときに自機の動きを止めてしまうと、中型戦車が撃ってくる青弾（自機を狙っている）が避けづらくなってしまうので注意しよう。直前に出現する中型機を素早く処理し、自機を流れるように動かすことが、この場所を切り抜けるコツだ。

中型戦車地帯の対処法



まずは右に移動しながら最初の3台を倒していき、



3台目を倒したらすぐに左に切り返して、新たに出現してきた3台を倒そう。

1台目の黄色い大型戦車

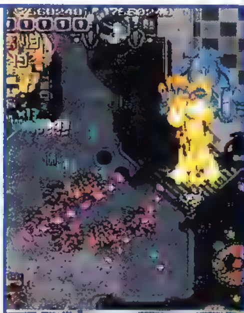
中型戦車地帯を抜けて少し進むと、このステージ最大の強敵、黄色い大型戦車が画面左側に出現する。この黄色い大型戦車に対しては、しっかりとパターンができていても割と死ぬ（ミスする可能性が高い）ので、無理せずバリアを使って倒すようにしよう。バリアさえ使えば楽勝だ。



黄色い大型戦車に対しては、ある程度ショットを撃ち込んでからバリアを使って倒すのが理想だ。

残ライフや残バリアゲージの関係で、ここでバリアを使う余裕がない場合は、下の連続写真のように対処する。自機を狙う青弾を引きつけつつ、ちょっとずつ右に動くようにするのがコツ。自機を大きく動かしてしまうと、黄色い大型戦車を破壊できないまま画面右側に追いやられてしまうので注意しよう。

1台目の黄色い大型戦車の対処法



まずは直前に出現する中型機を素早く処理する。敵の出すアイテムを回収していると、出遅れてしまうので注意しよう。



黄色い大型戦車が出現したら、この位置から少しずつ下がりながら青弾を避け、

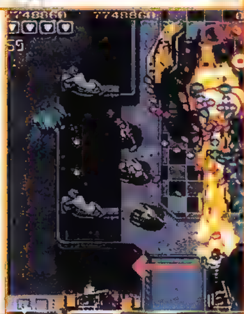


画面下のほうまで移動したら、今度はちょっとずつ右に動いて青弾を避けていく。3WAYの紫弾は弾の間を避けることになるので、慎重にプレイしよう。

2台目の黄色い大型戦車の対処法



まずは画面左側のザコ敵を処理し、黄色い大型戦車が弾を撃ってくる前に画面右端まで移動する。



黄色い大型戦車の弾は、最初は少しずつ左に動いて避けていき、パワーショットを3セット（1セット15発）撃ち込んだら一気に画面左端まで移動する。



画面左端まで移動したら、青い中型戦車を撃ちつつ黄色い大型戦車が撃ってくる弾をちょっとずつ前に移動して避ける。



あとはスキを見て右側に切り返し、再び黄色い大型戦車を撃ち込み、一気に破壊してしまおう。

2台目の黄色い大型戦車

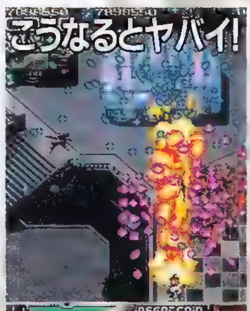
続いて画面右側に出現する2台目の黄色い大型戦車は、1台目よりは楽に倒すことができる。というのも、自機を画面左端に移動させることによって画面内から消すことができるからだ（パターンについては、上の連続写真のほうを見てくれ）。

とはいえ、やはりミスする可能性は十分にあるので、余裕があるならバリアを使ったほうがいい。自分の実力を考慮したうえで、残ライフ及び残バリアゲージと相談しよう。

大型戦車×2

黄色い大型戦車の2台目を破壊すると、すぐに大型戦車が2台出現する。ここは、大型戦車に密着して撃ち込むようにするのが重要なポイントで、このことさえ押さえておけばそれほど難しい場所ではない。

画面下のほうで大型戦車を撃ち込んでいると、左の写真のようにどうしようもない状況になってしまう（紫弾は幅を狭めながら飛んでくるため）ので注意しよう。



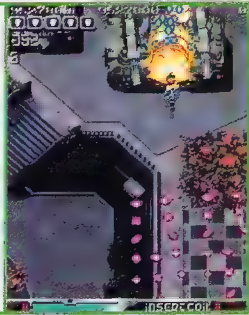
画面下にいると、このようにヒドイ目にあわされてしまうぞ。

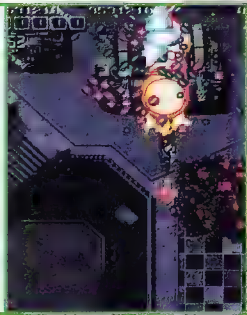
次号予告！ 次号、遂にステージ5（後半）突入！ラスボスの正体とは…乞うご期待！

みんなまとめてかかってこい！

闘絶必至のイチオシゲーム！

大型戦車×2の対処法


右の大型戦車に密着して撃ち込み、


左の大型戦車の紫弾をほぼ水平に撃たせ、それを下に移動して避ける。

ボス前

ボス前で気をつけてほしいのは、右下の写真の砲台。この砲台は、ステージ序盤に設置されていたものに比べ、非常に耐久力が高くなっている。また、攻撃方法自体も結構やっかいなので、砲台の左側に出現する歩兵を撃ったら、速攻で破壊するようにしよう。

なお、歩兵を撃つとき、祐介といろりはパワーショットを左に傾けて、J-Bはメインショットの左端のショットで撃つようにすること。必要以上に画面左のほうにいくと、砲台を撃ち込みにいくのが遅れてしまうぞ。

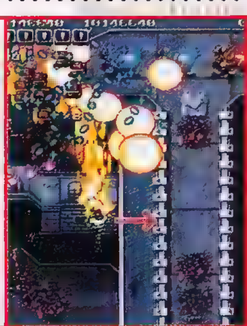
砲台破壊後は、画面左側→画面右側の順に中型機が出現する。倒すのが遅れると危険なので、黒いスーツを着た夜叉のESP者の体当たりと張り手弾に注意しつつ、最優先で倒すようにしよう。

ボス直前の画面右側から小型戦車が次々と出現してくるところは、画面左側から右に移動しながら撃つ。2機目の中型機を倒したあと、すぐに自機を画面左側に移動させておくことが大切だ。


砲台の撃ってくるらせん状弾は、必ず右に回り込んで弾の外側を避けるようにしよう

小型戦車の対処法


画面右側に出現する中型機を速攻で破壊して、画面左端まで移動。


小型戦車が出現してきたら、右に移動しながら倒していこう。

VSボス 五行覚師（ごぎょうかくし）

ステージ5（前半）ボス「五行覚師」は、まともに戦うとかなり手強いが、パターンさえ覚えてしまえばただのザコ。また、このボスは耐久力が低めに設定されているので、バリアを使ったゴリ押しパターンも非常に有効だぞ。


ボスの耐久値ゲージが半分になったところでバリアを使い、


バリアが黄色くなるまでパワーを溜めてから発射すれば、一気にボスを倒すことが可能だ。

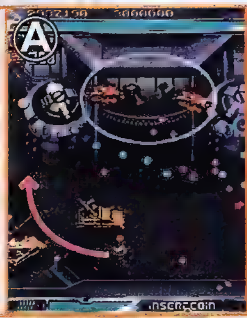
まずは歩兵を撃つ

ボス戦が始まったら、まずはボス本体の右側に設置されている砲台を撃ち込む。砲台に対してパワーショットを2セット撃ち込んだら、ショットを撃つのをやめ、写真Ⓐのように自機を動かして画面左側に移動しよう。

このときショットを撃ちやめるのは、このボスはショットを撃ち込むと赤弾を撃ち返してくるためだ。このことは非常に重要なので覚えておこう。

さて、画面左側に移動すると、ちょうど画面右上と左上から歩兵が出現してきているはず。こいつらを写真Ⓑのようにボス本体を回るようにしてショットで撃っていこう。

歩兵の処理


Ⓐ ショットを撃つのをやめて、画面左側へと移動していき、

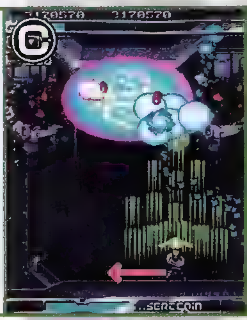

Ⓑ 歩兵が出現してきたらボスを回るようにして歩兵を撃っていく。出遅れると歩兵に弾を撃たれるので注意しよう。

ショットをちょっとずつ当てて気長に戦おう

歩兵をすべて撃ったあとは、できるだけボス本体を撃ち込まないようにして左右に設置されている砲台を破壊する。

砲台を両方とも破壊したら、黄色いトラックの弾に注意しつつ、連続写真Ⓒ～Ⓔで説明している動作を繰り返せばOK。ショットをちょっとずつ撃ち込むことになるので長期戦になってしまうが、安全にボスを倒すことができるぞ。

ボスの倒し方


Ⓒ 黄色いトラックがいなくなるのを待ってから、ボスの端っこにパワーショットを1セットだけ撃ち込む。


Ⓓ メインショットのみを撃ちながら赤弾をスペースの広いほう（この場合は左側）に避けていき、画面中央まできたらメインショットを撃つのをやめよう。


Ⓔ あとは弾をよく見ながらちょっとずつ画面端のほうに移動していく。ある程度ボスの撃ってくる赤弾が収まったら、一気にボス本体を回ってしまおう（反対側に切り返してもいい）。

写真Ⓒへ戻る

まだまだ現役くん 連載第4回

BATTLE GAREGGA

このコーナーは、本誌攻略が終わっていたり、攻略されなかったがまだまだ現役稼働中のゲームにスポットを当ててみよう！といった主旨のコーナーである。

今回のお題 バトルガレッガ

激ムズのゲームだと思っている人も多いがランクを上げないようにすれば実は簡単なバトルガレッガ。これで君もクリアに一歩近づけるはず。

担当：京城

まだやってる人とこれから始める人のために

ガレッガ＝激ムズのシューティングといったイメージをいまだに抱いている人も多いと思う。しかしそれはランクについてなんの知識もなくプレイした場合の話で、ランクを上げないようにすれば簡単なゲームに変化する。

重要なのは必要のない場面でオプションを取らないことと残機を溜めすぎないことで、ショットのパワーアップは最強にしても大丈夫。やたらとショットを撃ち休まなくてもいいし、神経質にアイテムを避ける必要もない。

このゲームを難しく感じてあきらめてしまった人もぜひ再挑戦してみてほしい。

始める前に

自機を選ぶ際に押すボタンによって、自機の性質が少し違うのはご存じのことと思う。

基本的にはA＋B＋C同時押しまたは時間切れまで待つ同時押し機体がいいのだが、ボーナムワイルドスネイル等の移動速度の遅い機体はBボタン機体も捨てがたい。またどの機体を選んでもランクには差は出ないので、安心して自分の好みで選んでいい。

1面

アイテムの出現順が初期状態に限り、この面で出現するショットアイテムを全部取らないでおいてボス前で出現するオプションアイテムを取ると隠しフォーメーションのワイドにすることができる。

他の隠しフォーメーションと違い、ワイドのフォーメーションはランクの上昇にまったく関係ないので、ボスの尾部砲台を壊すために仕込んでおいてもいい（ガインは除く）。

1面ボスではオプションを4つ付けて多少撃ち込んでも鳥に備えて2機残機を潰すため、このあとのランクには影響を及ぼさない。これは1面の基本ランクが低い事も、関係しているようだ。

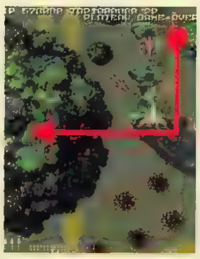
2面

この面は鳥とマッドボールの2カ所の大きく点数を左右する場所があり、稼ぎ方次第で点数に大きな差が出る重要な面だ。

まずは開幕の中型機だが、1面ボスを倒したときに1ミスに抑えていれば、自機を潰したあとの無敵時間を利用して勲章を育てることができる。

鳥

所詮は運といってしまえばそれまでだが、遺跡を壊し鳥を出現させるタイミングやウェポンを発射する位置、画面の左右のスクロールなど細かい様々な工夫で、あきらかに安定値は高くなる。今回はパターンが特殊で、点数が大幅に上がるガインの臨死を紹介しておく。



あらかじめザコを誘導しておき、



ウェポンをこの位置に2発続けて投下したら、できるだけ早くザコにぶつかる。



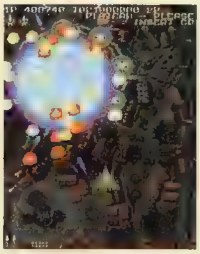
画面上に出現したアイテムをすばやく回収し、ウェポンボタンを連打して全ウェポンを投下する。

2面ボス

あらかじめ道中でホーミングオプションを仕込んでおくと、外周をとったあと3万点の砲台を壊すのが非常に楽になるので、ぜひとも仕込んでおきたいところ。オプションの数は2つがいい。

外周を破壊する時は、なるべく外周が閉じている瞬間を狙ってウェポンを使うようにしよう。なぜかというと外周が閉じていないときは、砲台だけだけではなくボス本体にもダメージを与えてしまうからだ。外周の点数がとれても内側の3万点砲台が全部壊れる前にボス本体が死んでしまっては元も子もない。

特にボスが左右に移動しているときは、本体にダメージを与えてしまいやすいので要注意だ。



ウェポン投下型のキャラはボスの攻撃中もチャンス。

3面

この面は特に難しい場所はないので、オプションの数を減らして進むことになる。自機のショットが弱いキャラはオプション1〜2個、強いキャラは思い切ってオプション無しで進もう。

またウェポンアイテムも、最低限必要なもの以外取らないようにする。3面道中のウェポンアイテムを避けて進むだけで、後半面のランクの低さが実感できるはずだ。

そしてこの面での残機の潰し方だが、重要なのが面の中盤以降で自機を潰すことで、先走って序盤で残機を潰してもあまりランクを低くすることはできない。どのキャラも1UP戦車が出現した前後で1機潰し、ボスを破壊した後にもう1機潰すようにするのが理想的だ。

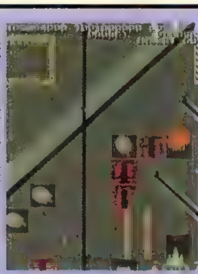
細かな注意点として、1UP戦車の真ん中の砲台を壊してしまわないことがあげられる。その理由は戦車が背景の下に潜って弾を出せない状態では、自機が接近して弾封じをしている扱いになってしまい、ランクの上昇を招いてしまうからだ。また弾封じをしている敵が同時に発射する弾数が多いほど、それに比例してランクも上昇する。

読んで納得やって満足!

ギャラリーびっくり激ヤバ攻略!



通常弾で壊すと1000点、貫通弾だと100点。



回転中に通常弾で壊すと2000点、貫通弾だと200点。

3面ボス

第1形態の砲台は3つで一組になっていて、全部壊したときに1万点が加算されるが、破壊するタイミングが悪いと点数が入らないときがある。

これを防ぐためには、ボスが画面上部に到達したのを確認してから、砲台を破壊するようにすると良い。特に余りウェポンを使う場合は要注意。

4面

この面の前半も3面同様、装備するオプションの数を減らすことと、無駄なウェポンを取らないことを心がけよう。大型戦車4台の地点は、残機を潰したときの爆風と無敵時間を利用して大ウェポンを4つ回収する。



この位置で死に、無敵時間の間に戦車に重なり右に抜ける。一番左の戦車は走らせておいて最後に壊す。

4面ボス

小砲台と赤弾砲台を素早く破壊しできるだけ早く生物弾を出現させる。

生物弾を処理しているときは常に自機を画面の左右端に押しつけて、生物弾を画面外に消さないようにする。

また赤玉砲台を壊しかたによって弱点の開閉のタイミングは変わるので、ボスの逃げ際に弱点が閉じない部品の壊し方が理想だ。

5面

前半の中型艇はウェポンを惜しまず使って、プロペラと羽根を破壊していく。プロペラと羽根は2つで一組になっていて、羽根を壊すとプロペラも壊れるが、この時プロペラの点数は入らない。これを防ぐためにはプロペラを先に壊す必要がある。

ウェポン投下型の機体であれば、中型艇の下の部分はウェポンをやや下よりに撃ち、逆に中型艇の上の部分は上よりに撃つようにすればちゃんと2万点ずつ入るようになる。

破片

壊れたのを見てからウエポンを撃っても間に合わない機体の場合、自機が死んだときの爆風（通称自機ボンバー）で中型機の弱点の耐久力を、ゼロに近い状態にすることができる。

ある程度ショットで撃ち込んでおいてから、中型機の弱点が画面下から上に向かっていく瞬間に敵弾に当たって死んで、なるべく爆風が長い時間弱点に当たるようにする。

これは自機ボンバーのダメージでは、ボス本体などの敵が壊れないことを利用している。

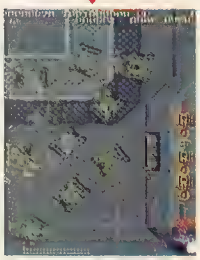
6面

スクロールが停止したあとのウェポンアイテムで、ホーミングオプションを仕込むのに失敗してしまった場合は、ハッチから出てくる戦車を5台続けて壊し、6台目は少し上に移動してから壊してウェポンアイテムを1個取り、ホーミングオプションを仕込む。

この面最大の難所、画面左から中型戦車が3台出現する地点は敵を撃たずに右から左に抜けるのだが、ハッチから出ている敵を少しだけ壊しておくと中型戦車が2台しか出現しなくなり非常に楽になる。



6個出して1個取る。6個目は少し上に出すのがコツ。



この場所のアイテムでオプションを回収する。



矢印のように動いてぬける

ボス前の左右どちらかの戦車の列を撃ってウェポンアイテムを5個逃し、次の面に備えてホーミングオプションを仕込んでおく。

7面

スクロールが停止する場所は2カ所で1セットになっていて、最初の場所で粘った分次の場所のスクロールの停止している時間は短くなってしまう。しかし砲台を残して時間切れまで粘ると、スクロール停止時間がリセットされて倍の時間稼げるようになる。

破片

ショットで壊すと1000点で、ウェポンで壊すと1万点の破片が48個飛び散るが、ランクが上がっていると破片が堅くなってウェポンを使った時の点数は低くなってしまう。また爆発を目で見てからウェポンを使っても間に合わないキャラは、ウェポンを使うタイミングを音楽で計って先にウェポンを使うと安定する（この面のスクロールが停止する地点を全部時間切れまで粘っておくことが必要）。

ブラックハートII

このボスの形態は3段階あり、一定時間経過するか一定のダメージを与えると次の形態に進む。

ランクが高ければ高いほど、ワインダー攻撃とワインダー攻撃の間のランダム攻撃の時間が長くなり（＝ボスの左右の移動回数が多くなるので時間がかかる）、第3形態の2回目の降下がキャンセルされてボスに逃げられてしまう事が多くなるが、第1形態でダメージを与えて早く形態を進めてしまえば、もし第3形態の1回目の降下が横移動だったとしても第3形態の2回目の降下がキャンセルされてしまう事はなくなる。

ラスボス

最初の扇弾ばらまきはボスが左右どちらかに動いているかを判断して、弾幕の間隔が広くなるほうに避ける。

第2形態は腕の組み合わせや、弾の発射間隔によって非常に難しい時もあるが、楽になるまで残機とウェポンで苦しい時間を耐えよう。

最終形態では一度画面外に逃げてから戻ってくるミサイルが問題になるが、リバースオプションをうまく使って対処しよう。

まだまだ現役くん! 取り扱いゲーム募集

- ●住所
- ●氏名
- ●取り扱ってほしいゲーム
- ●その理由
- ●このコーナーの感想

ただいまこのコーナーでは、取り扱い希望ゲームを募集しています。もう連載は終わっちゃったけど、もう1回やってほしいゲームがあったら上記のようにハガキに書いてゲーメスト編集部まで送ってください。ヨロシク。



グッズプラザ フールのねこの愛称募集中（本気）

GOODS PLAZA

巷でウワサの天下無双のゲームアイテム

ナコルル人形再販大決定

予約受付中

■あの伝説のアイテム、ナコルル人形の復刻版の発売が決定したのだ。待たれる登場は、8月を予定。すでに予約を受け付けているので、早めに申し込んでおいた方が絶対良し。このチャンスを逃したら、次のチャンスははたして来るものやら・・・

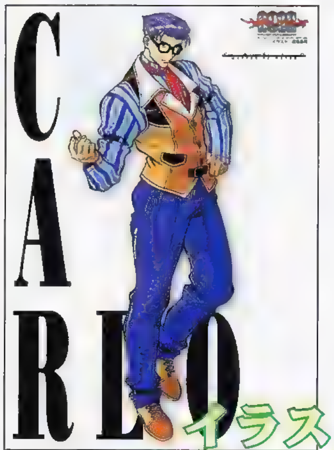


ナコルル人形復刻版
価格10290円　送料:E
通販番号:SS−220

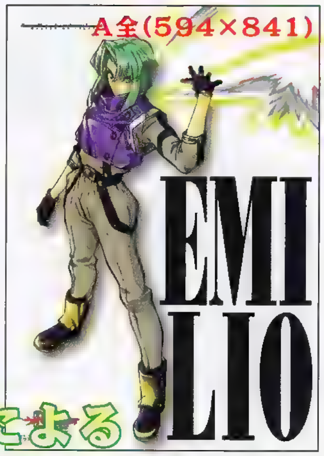
サイキックフォース2012

■待望のゲームもついにゲームセンターにお目見え。グッズもよろしくなのだ!

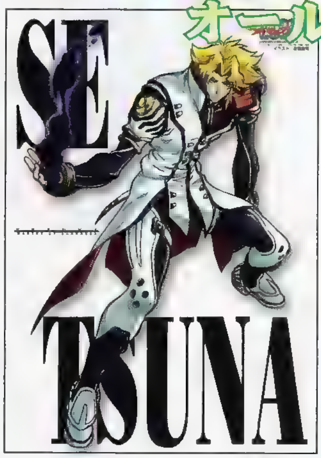
A全(594×841)

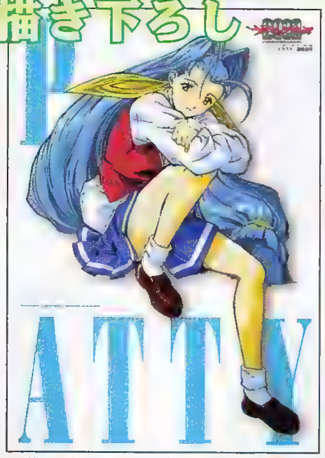






イラストは、逢坂先生によるオール描き下ろし







サイキックフォース2012ポスターセット[刹那・カルロ]
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−23

サイキックフォース2012ポスターセット[マイト・パティ]
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−22

サイキックフォース2012ポスターセット[エミリオ・ウエンディ]
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−21

TELEPHONE CARD

価格:1200円　送料:A



サイキックフォース2012 マイトテレカ 商品番号:TA−11	サイキックフォース2012 パティテレカ 商品番号:TA−12	サイキックフォース2012 ウェンディテレカ 商品番号:TA−13	サイキックフォース2012 カルロテレカ 商品番号:TA−14	サイキックフォース2012 レジーナテレカ 商品番号:TA−15
サイキックフォース2012 ゲイツテレカ 商品番号:TA−16	サイキックフォース2012 ガデステレカ 商品番号:TA−17	サイキックフォース2012 エミリオテレカ 商品番号:TA−18	サイキックフォース2012 刹那テレカ 商品番号:TA−19	サイキックフォース2012 玄信テレカ 商品番号:TA−20

通信販売の申し込み方法が変更されているので、確認してね



うたたねひろゆき先生 モリガン&リリス

■あの、うたたねひろゆき先生に描いてもらったモリガン&リリスのでっかいポスター。どちらかひとつといわず、ふたつとも揃えて堪能して頂戴。



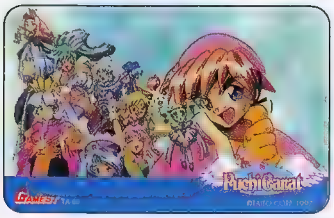
うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C-190



うたたねひろゆきモリガンポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C-189

プチカラット





プチカラットテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:TA-09

プチカラットマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:TA-10

■ゲームも発売されたことだし、あわせてマウスパッドとテレカも買ってください。

月華の剣士クリアポスター

月華の剣士クリアポスター　価格1260円　送料:E　通販番号:SS-217

■257×395ミリ（B4よりちょっと横長）サイズのお手頃なクリアポスター。デスクマットに挟んだり、鞄の中に忍ばせたりと思いのままっす。



■るりあ046先生描き下ろしの2枚組ポスターセット。

ポスターサイズ　594×841ミリ



月華の剣士ポスターセットB　ー守矢&雪ー
価格2100円　送料:F　通販番号:SS-213



月華の剣士ポスターセットA　ー楓&あかりー
価格2100円　送料:F　通販番号:SS-212

■愛らしいイラスト。男らしく思いきりのいいデザイン。そして人目をはばからぬスカしたギミック。まさに魂の一品。



ねこを外して、小回りの利く小型パッドとしても使用可能!かっくいい!

マジカルドロップ　フールのねこまうすぱっど
価格1680円　送料:E　通販番号:DT-8

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

ゲ屋＆読サビNEW GOODS

Tシャツの季節なのだ



真豪鬼Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−170



ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C−120



豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C−71



零豪鬼Tシャツ
価格1890円　送料:E
通販番号:C−164



ヴァンパイアセイヴァー契約書Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−172



さくらがんばる!Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−173



ヴァンパイアセイヴァーTシャツ
価格3990円　送料:E
通販番号:C−171

■夏を乗り切るにゃ、Tシャツであります。新作も用意しているので、待っていてほしいであります。

To Heart

■かわいい出来の人形は全部で6種類。さらに9種類のトレーディングカードが付いているのだ。

代引きのみの受付です（手数料・送料はサービスです）



To Heartトレーディングマスコットフィギュアパート1
価格9828円（送料込み）
通販番号:RF−01

1ケース販売（12体入り）

■きらきらと奇麗なパールインクで印刷された560×906ミリのポスター。カートン販売なので、かならずスペシャルポスターが入ってるぞ。



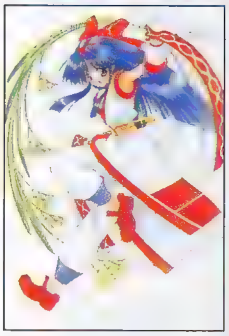
代引きのみの受付です（手数料・送料はサービスです）

1カートン販売（100本入り）

To Heartトレーディングポスターパート1
価格84000円（送料込み）
通販番号:RF−02

©SOGNA

七瀬葵ナコルルジグソーパズル



七瀬葵ジグソーパズル神楽
価格2415円　送料:E
通販番号:SS−218

500ピース

■お馴染み七瀬先生のナコルルジグソーに、新作が登場！

初回版にはポスター付

Z-REPLICA Vol.1
THE NINJA WARRIORS/ZUNTATA
価格2550円　送料:E
通販番号:ZTTL−0024



■あの名作「ニンジャウォーリアーズ」「ナイトストライカーズ」の楽曲を収録した素晴らしいCDが発売されるのだ。ともにZUNTATAのMar.氏とOGR氏が参加しているうえに、タイトーのお店で聞けるDJ番組「TACO」に出演中のA-ZAP氏、中山真奈美氏によるゲーム解説も収録。

Z-REPLICA Vol.2
NIGHT STRIKER/ZUNTATA
価格2550円　送料:E
通販番号:ZTTL−0025





VIPER-F40　Tシャツ
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1117　L／M



VIPER-V16　3人娘Tシャツ
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1115　L／M

■リングを引っ張ると、本体に内蔵されている鎖が延びるので、いちいちキーホルダーを外さなくても家の鍵を使えるのだ。



これが延びるのね←

ナコリムプールリール
価格945円　送料:E
通販番号 COSC−1118

©SNK 1997



VIPER-V16　晶Tシャツ
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1116　L／M

通販番号の後にある、L／Mの表示はTシャツのサイズです。ご希望のサイズをご記入ください。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時～19時受付）」でご注文ください。
- 代金はお届け到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ガデステレカ（A）　1個　100円
プチカラットマウスパッド（E）1個　500円
レプスポストカード（B）　1個　200円
以上の商品を注文された場合の送料は500円になります。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-631917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前	ふりがな	電話番号	市外局番 / 局番 / 番号	性別	1男 2女	生年月日	西暦　年　月　日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな　都道府県				

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：　円（手数料　円）		
商品数量　点			合計金額　円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄	
処理日	
伝票No.	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

(線ニテキリ)

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで
★切手はいりません

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

株式会社　新声社
読者サービス部　行

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。
☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。
☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

枚数　　枚中　　枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX　市外局番　局番　番号

(線ニテキリ)

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書(代引・後払い) ※○を付けてください　　矢印の方向に送信してください

ご注文主：お名前（ふりがな）／電話番号（市外局番・局番・番号）／性別（1男 2女）／生年月日（西暦 年 月 日）／郵便番号／ご住所（ふりがな、都道府県）

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料： 円（手数料 円）		
商品数量		点	合計金額	Ⓐ9005円	

お手数ですが　当社商品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄：処理日／伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。　※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

■A欄:商品合計額+送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例）10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主	お名前（ふりがな）	㊞	電話番号（市外局番・局番・番号）	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
	郵便番号 □□□-□□□□		ご住所（ふりがな）都道府県		

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料		円
	商品数量		点	合計金額		円

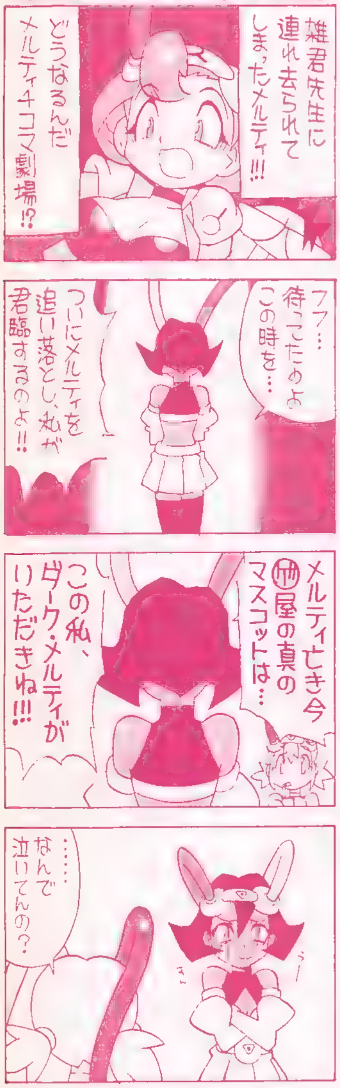
保護者名 ㊞	会社記入欄	処理日
		伝票No.

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

（キリトリ線）

メルティ 4TH IMPACT! NO.10 吉崎観音社 1998

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya



☆泣くなダークメルティ!これを機にまっとうな道を歩むんだ!(おおっ、久々にまともなコメント)

7/30号 ゲームイベント優先券

新作グッズの群

「To Heartグッズ」

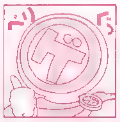
7月中旬発売予定

●ピンバッジ全9種　各¥480

●ビッグサイズタオル全3種（神岸あかり、マルチ、来栖川芹香）各¥9800

☆ピンズはディフォルメ、タオルは180cm×90cmの添い寝タイプ。その他、絶好調発売中の「トレーディングポスター」を5本買うとチョーいいもんがプレゼント中だとさ!この夏「ToHeart」に激注目ナリ。

2年間の修行の成果を今!男一匹札幌店大セール! 天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版





「マルゲ屋札幌店2周年記念セールが開催されるらしいな、メルティ?」
「静かに…母なる大宇宙から電波が送られてきたわ。札幌…大抽選会…豪華賞品…プライズ大チャンス大作戦…ああっ見えるミエル未来がミエル〜」
「まずくなったメルティに代わり詳細を説明しよう。札幌マルゲ屋では7/11に『サイキックフォース2012』大会が、さらに『島本和彦先生サイン会』も近々行われる!マルゲ屋札幌店、よろしくな」

マルゲ屋からのお知らせ

7月の定休日は全店13日です〔梅田店のみ19日〕

トレカコレクターは見逃すな!!

「マルゲ屋で今大人気商品と言えば何かね?メルティ君」「なんといってもファイナルロマンス4のトレカよね」「おお、さすがだな」「当たり前じゃない!あ、あと忘れちゃいけないのがSNKトレカの第2版よね」「前回コンプリートできなかった人もこれで安心だな」「他にもサイキックグッズなんかも要チェックよ!!」

瓦版初!読者プレゼント

●サイン会も大好評だったるりあ046先生画の月華の剣士サイン入りポスターセットを、2セットずつ4名様に!

■宛先■
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ビル2F マルゲ屋本部「るりあ先生ポスタープレゼント係」まで

※締め切りは7/10消印有効

注目イベント

●「ファイナルロマンス4」トレカ発売記念●

あかつきごもく先生サイン会

7/12 PM2:00より マルゲ屋池袋店にて

☆トレカの発売に合わせ、イラストレーターの「あかつきごもく」先生をお迎えし、サイン会「ロマンス地獄V」を開催。参加へのヒントは「ファイナルロマンス4トレカを1BOX買い上げることで得られる整理券」。今すぐ池袋へ飛べよ!!ってことだな。



あかつき先生のパワーを感じるトレカだ!ぜひともサイン会で手に入れてほしい。

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2:00開始予定です。

7/5(日)	G-神保町店	第3回バーチャロンオラトリオタングラム大会
	G-荻窪店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	札幌店	ストリートファイターⅢ2nd大会
	仙台店	サイキックフォース2012大会
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012大会
	大阪上六店	サイキックフォース2012大会
7/12(日)	G-神保町店	第2回 ストリートファイターEX2大会
	G-荻窪店	第2回 ストリートファイターEX2大会
	池袋店	あかつきごもく先生サイン会
	仙台店	サイキックフォース2012大会
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012大会
	大阪梅田店	私立ジャスティス学園大会

心震イベント報告

西又葵先生サイン会 6/7(日)神保町店

☆大盛り上がりのイベントパワーの余波により、先日まで西又葵さんの新刊サイン本がマルゲ屋全店で入手可能だったのだ。



↑西又先生に花束をの図。サイン会の妙というやつがにじみ出てるよな。

るりあ046先生サイン会 6/7(日)名古屋名駅店

☆当日は、先生にキャラをリクエストしてのデリシャスサイン会となりみんな感激。洞窟に隠して大事にしようぜ!



・「ブルーセンチネル」のキャラもリクエストすれば書いていただけたのだろーか。

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■池袋店
〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-15-1
眞下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00〜21:00

■大阪上六店
〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:00

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00〜22:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

同じ結果を得るために払う努力は、人によって異なる。確かにあなたが苦労することを、簡単にしてのける人もいるだろう。しかし、だからといってそれはあなたが努力を放棄していい理由にはならない。優れた作品を創作している人は、ほとんどが多大な努力と犠牲を払っているのだ。

○投稿規定○

●伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、8月30日発売号締め切りは7月20日、8月15日発売号はありませんのでご注意を。

●伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。「○月△日発売号まで掲載可能」と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

●同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載可能号を左記の書式で。（「9月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

SAVE ME



完全人体発行B5判48頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手で。

「ヴァンパイア・セイバーの下品ギャグ+シリアス本です」

ギャグとシリアスがかなり遊離しているが、双方共にレベルが高いので許せる。気持ちギャグのオチは弱め。ワインがテーマのモリ&デミのシリアスは秀逸。今回の推薦本。

（〒331-0043 埼玉県大宮市大成町1-197-203 杉本方「G」係）

PINK LADY

Hokkyoku performance Dall発行B5判20頁オフ。200円分の無記名小為替+240円切手にて。



「とにかく女の子ばかりのミッドナイト・ブリス本です」

やや線がごちゃついて雑に見えるのが弱点。ネタもまだ粗削りだが、ブリスにテーマが集中できているのは良い。

（〒719-1131 岡山県総社市中央2丁目15-26小西アパート17号 満田佐登美）

EPYON



理想追求破滅型発行A5判28頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「下手ですが、誰かに見てもらいたくてできた本です」

「完全」を求めるウォンをテーマにした、ソニアVSウォンのシリアス。頭身が不安定なのが弱点。短めだが読める。

（〒960-8157 福島県福島市蓬莱町4丁目3-15-42 堺方「TKI」係）

EURASIAN EYES



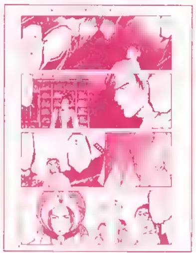
ふっとわぁく+α発行B5判48頁オフ表紙2色。800円の無記名小為替にて。

「ソウルエッジのジークとミナのシリアス本です。この二人がお好きな方へ」

心を閉ざしたジークと、天真爛漫なミナの邂逅シーンを描いたシリアス。後半、やや急ぎ足だが、キャラらしさと、ほっとする空気が描けている。

（〒700-0855 岡山県岡山市十日市中町1-31ニシキロイヤルマンション908 影山智子）

青春でそうろう



慶櫻義塾発行B5判28頁オフ表紙3色。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「月華の剣士単発ギャグ本」

この絵柄でギャグ…は、合っていないような気がするが、読んでいるうちに、逆にその組み合わせが深い味わいになる。

（〒192-0375 東京都八王子市金遣水2-1479-16 ハイツピア16-103 高橋美香）

Everything



FELISの法則発行B5判52頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「ギャグと、庵とレオナのシリアスが入ってます」

庵&レオナという珍しいカップリングに読者を引き込む導入説明が不足しているが、半端でない気持ちは伝わる。

（〒719-1134 岡山県総社市真壁187-17 エステイトピアナナムラ206 桜井崇子）

みんなのKINTA



コアラマシン発行B5判28頁オフ表紙カラー。400円の無記名小為替+180円切手にて。

「ご家族全員で楽しめるKOFオールキャラギャグ本です」

薄いながら、丁寧に描いた1～2頁ギャグ連打で、なかなか内容が濃くできている。

（〒729-0412 広島県豊田郡本郷郵便局留置 コアラマシン）

HOLIDAY!



C-PLANET発行B5判20頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「FF7のメインキャラ中心です。オールギャグな本なので、どうぞよろしく」

ネタ普通、カメラアングルにやや難アリ。しかしペンタッチを主に、絵が綺麗。

（〒357-0122 埼玉県飯能市中藤中郷300-1 和泉方「G」係）

Calling



INVISIBLE HEART発行B5判76頁オフ表紙2色。800円の無記名小為替+240円切手にて。

「アレックス×ヤンのリアルな小説&漫画。危険ですが真面目なストーリーです」

Hシーンメインだが、会話アリのHシーンで、キャラの心情まで描いている。18禁。

（〒264-0021 千葉県千葉市若葉区若松町1821-134 近藤方 松本孝紘）

娘³拾



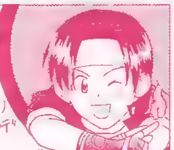
秋沢屋発行B5判108頁オフ表紙カラー。1200円の無記名小為替+310円切手にて。

「まだまだのレベルですが、当サークルの祝10冊めです」

技術的な面、無駄頁、テーマのなさなど、課題は多い。まずは狙いを絞ろう。18禁。

（〒510-0076 三重県四日市市堀木1-2-25-1112 井澤正登）

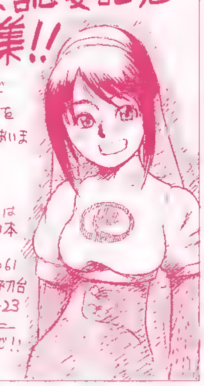
●掲載されたサークル……手紙を出して……返事が……郵便事故などが……ますので……手紙を出す……
ミュージックテープ、……
は印刷に出ないの……



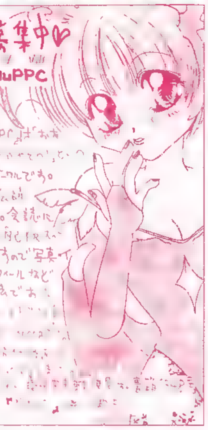

庵&京 便セン 買って下さいな
チビ庵&京のイラスト(左右線香臣)です。
スカシの入った薄ピンクの紙に緑系グラデ刷りです。イラスト2種類、各5枚ずつ 計10枚 100円です。
1セット 45g
希望数を明記して代金分の無記名小為替、送料分の切手同封でお願いします。
〒192-0906 東京都八王子市北野町548-1-101 佐藤 朝子



ゲーム中心よろずサークル
CHAT
カット 黒猫ジジさんありがとー
会員大募集中! ゲーム好きさんなら誰でもOKです♪ 文章コーナーもありですよん。もちろんイラストも…♪ 会員は今のところ、20人弱です。全国からどうぞ♪
@案内書を御希望の方は、80円切手を同封して下さいへ!!
025-0063 岩手県花巻市下小舟渡39-1 沼田光まで。



同人誌委託先ボ集!!
夏コミで同人誌を委タクしあいましょう!!
ジャンルはエロパロ本です!!
〒151-0061 渋谷区初台1-19-5-23 太田浩…まで!!



会員募集中♥
サークルPPC
サークル「PPC」は……人のためのサークルです。……



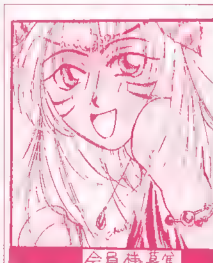
☆アストラスーパースターズのGOODSです☆
びんせん No.36 B5版 単色蛍光オレンジ刷り 16枚
No.40 このイラストです。B5×8 メタルヨコグラデ オマケ付。
ふうとう E-14 ステラ
各100円です。代金は無記名小為替で
送料は切手でお願いします
1セット:120円 2セット:140円 3セット:200円 5セットまで 240円 それ以上 270円
連絡先
〒892-0837 鹿児島市甲突町20-11 平田ビル501 兵働陽子



DEVIL ACCESS
ONLY
〒491-0911 愛知県一宮市千秋町加納馬場松下57 5 大島りか DA係



会員様大募集
よろずサークル「S・P・T」
「S.P.T」はイラスト中心のサークルです。オリジナル、ゲーム、アニメ、まん画、げいのう、etc。なんでもありです。
2ヵ月に1回発行
初心者大歓迎
少しでも興味がわいて案内書が欲しい方は80円切手を同封して letter 下さい。
〒028-3317 岩手県紫波郡紫波町南日詰字京田17-1 金田香理まで



女の子のためのメールゲームします。
会員様募集
□会員は全員女の子のみのメールゲームをします。ほのぼの&学園物の2本立。興味をもたれた方は、90円切手貼付の返信用封筒を同封して下記までペーパー送ります。
連絡先 〒664-0858 兵庫県伊丹市西台2-2-14-303 高見方 PBM係



PSYCHIC FORCE(前作)etc…のグッズあります♪
■サイキックフォースうちわ(両面印刷・30g・¥250)
表…バーン・キース(2色刷) 裏…ウォン・ソニア・ブラド(2色刷)
■サイキックフォースフルカラー便せん(B5・10枚・45g・¥100)
表…バーン・キース・ウォン/裏…エミリオ・ソニア・ウェンディー
■サイキックフォースグラデーション便せん(B5・10枚・45g・¥100)
■KOFアクアフルカラー便せん(B5・10枚・45g・¥150)
<送料>
〒870-1115 大分県大分市ひまわり台5-2-2 真野恵



●フェリシアのメモ帳を作りました
*この絵柄で、紺とえんじの2種類の紙に全部で各10枚ずつ計20枚を1セットにしてフロッピーケースに入れてお届けします。
1セット 200円(50g)
送料 ※切手でお願い致します
・55gまで/140円 ・130gまで/200円 ・180gまで/240円 ・230gまで/270円
*代金分の無記名小為替と送料分の切手と宛名カードを同封してお申し込み下さいませ。
〒326-0141 栃木県足利市小俣町351-1 久松亜矢子

辞書では同義で扱われるような言葉でも、実社会においては如実にその性質が変わります。その最たる例が「馬鹿」と「愚か」でしょう。あなたが『動物』でないのなら、常日頃から自分の行動や言動を反芻し生きることを忘れないようにしてください。そうしないと…

PUSH 一押し

ユーザーフレンドリーでいい感じ
キョーワオリジナルから新モニターが発売!!

サターン版の「怒首領蜂」や「バトルガレッガ」をゲームセンターと同じようにモニターを縦置きしてプレイしたい人に朗報だ。

中古基板販売店の草分け的なお店で有名な「キョーワインターナショナル」が、アーケード基板+コントロールボックスはもちろん、プレイステーションやサターンなどのコンシューマ機にも対応できるプライベート用の新モニターを発売した。

さて、今度発売するモニターの良いところは、なんといっても日立の新品でブラックフェイスであること。

たいてい、こういうモニターはアーケードゲーム機の中古モニターが主流だけど、新品を使用しているため、これは焼き付けの問題なんかもまったくない。一流メーカーのモニターという点でも安心できる。もとはアーケードゲーム機用のものだし、モニターを支えているシャーシは以前発売された同社の18インチモニターや25インチモニターと同様、がっしりとした作りで、非常に安定している。もちろん縦置きOKだ。

モニターサイズは20インチ。このサイズなら大きすぎて画面全体を把握しづらいということもないし、小さすぎて迫力がないということもない。シューティングをやるのにちょうどいいサイズだろう。ゲームセンターの筐体と同様、15KHz、24KHzが切り替え式で設定できるので、ストリートファイターシリーズやシューティング全般などのごく通常のものから、バーチャやバイパーズまで幅広く対応できるのも嬉しい限りだ。

サターン版「バトルガレッガ」や「怒首領蜂」といった、コンシューマゲームのコンフィグの縦画面モードをプレイするとき、このモニターのありがたみが分かるだろう。価格も通常8～9万はするものだが、発売記念特別価格とあって5万8000円とかなりリーズナブル。


ちょうどこの取材のとき、シャーシが付く前のモニターにプレイステーションがつながれていた。

この20インチモニターとコンパネ（コンボAV）のセットも7万8000円で用意しているとのこと。スターターセットといったところかな。数に限りがあるとのことなので早めに連絡したほうがいいかも。

●問い合わせ：キョーワインターナショナル
03・3490・5201（代）まで



20インチ RGBモニタースペック
◇スチール製キャビネット入り
◇20インチ一流メーカー（日立）ブラウン管
◇15KHz. 24KHz　両用
◇サイズ：幅480mm　高さ480mm
　奥行き460mm　重さ28kg
◇入力：RGB21　PIN　音声ライン出力端子付

※縦置き、横置き、いずれも可。
※各種コントロールBOX、家庭用ゲーム機に対応。
※1年保証

価格：定価　68,000円
発売記念特価　58,000円（税・送料別）

※写真は同社の25インチモニターです。
（見た感じはこの25インチモニターとほぼ一緒になるとのこと）

EVENT イベント

天才プログラマー「内藤寛」のりんくう8時間耐久戦士圏

「ドラクエ」をはじめとした数々のゲームを生み出してきたゲームプログラマー、そしてラジオパーソナリティとしても有名な内藤寛が7月26日に8時間耐久イベントを行う。

このイベントは、内藤寛がメインパーソナリティをつとめるラジオ番組「TV Game Radions R」の7年目突入を記念して行われるもの。広大な野外広場で、公開録音、ライブ、ゲーム大会、アトラクションなどを3000人のリスナーと8時間にわたって楽しもうという空前の企画だ。ゲストは豊嶋真千子、高橋直純、ミンキー　ヤス、矢尾一樹、木村亜紀子（他多数）と豪華で、番組リスナーにとっては夏休みの、いや一生のメモリアルDAYになることは間違いないだろう。

実はこのイベント、7月26日だけのものではない。数日前から既に始まっているのだ。

内藤寛はキャラバン隊を編成して7月24日に東京を出発、サポートカーはSUPER RUNABOUT号、内藤本人は8耐仕様にカラーリングされたホンダのバイクで移動する。

また、これとは別にゲストの高橋直純もインラインスケートで7月21日に東京を出発し、ヒッチハイクで名古屋を目指す。最終的に内藤寛と合流し、名古屋で連動イベントを行う予定だ。移動の時点でイベントは始まっている。つまり、リスナーはここから参加できるというわけだ。

ところで鋭い方はすでにお気付きと思うが、このイベントは鈴鹿の8時間耐久オートレースにあやかったもの。自他共に認めるレースマニアである、内藤寛ならではの企画といえるだろう。このイベント中にも、鈴鹿のレースをモチーフにしたアイデアが随所に盛り込まれるようだ。

そしてこの日、内藤寛とミンキー　ヤスの新ユニット『CITEY（師弟）BOYS』のデビュー曲発表会も行われる。実際に師弟関係にある二人にちなんで、デビュー曲のタイトルは『シテイロマン』（KIDS168）。キングレコードより7月24日にリリースとなる。リスナーだったら絶対購入しなきゃね。

●場所の問い合わせ：(財)大阪府臨海・りんくうセンター
0724・60・1500


「シテイロマン」ジャケットのために撮られた写真。沢田ジュリーに割と似てます。

OTHERS

魅惑の歌声をキミに…
PARQUETS初のソロアルバム発売!

PARQUETS（パーキッツ）って知ってるかい?ふじのマナミ、片岡嗣実の2人によるポップ・ユニットだ。何、わからない?「ときメモ」虹野沙希ソングアルバムに楽曲提供したり、アニメ「とんでぶ～りん」の主題歌、亀田の柿の種やポケットピカチュウのCM曲などで幅広く活動しているユニットといえばわかるだろう。

ここでは今月25日に発売されたPARQUETS初のソロアルバムを紹介するぞ。

タイトルは「半魚人」。全体的にただよう、コットンのシーツにつつまれた羽毛ふとんに寝っ転がったような感じはとても安堵感がある。ZABADAKや遊佐未森系が好きな人、ほろほろ気分になりたい人にオススメ。

インディーズCDを扱っているお店や、通販で手に入るので、気になった人は次の連絡先に問い合わせてみよう。

(有)イズム・アーティスト
03・3470・7702まで
CD番号DIGI VEGE
レコード DVCA0003


PARQUETSのホームページ（http://www2.tky.3web.ne.jp）でも情報をGETできるぞ。

応募のきまり： インフォメ「゛゛」係となっているものは、住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの感想を記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社 ゲーメスト編集部へ。

OTHERS

未放送分も収録だ!! EX2のストーリーが気になる君へ…

もうぼちぼちEX2のエンディングも見終わったであろう7月1日、サイトロンからEX2のドラマCDが発売される（税込み価格2940円）。これはラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」という番組内で放送されていた、「ストリートファイターEX2」のドラマを収録したもの。が、このドラマは聴取者のリクエストによって筋書きが分岐する仕組みだったのだ。そう、つまり未放送の話があるというわけだ。ここまでくればおおかたの予想がつくと思うが、このCDにはこの未放送分も収録されている。さらにおまけドラマや楽しい予告編まで入っているとなれば、これはもう買うしかないね。

気になるドラマの内容だが、まずは出演者のインタビューから想像してみてもらおう（敬称略で写真左端から）。

「（ハヤト役**森川智之**）今回は出番が1話分だけでした」

「（ほくと役**大野由梨**）見かけはとても儚げな少女なのに、すごくストイックで精神力の強い人なので、好きな役です。無口なはずなのに、今回はモノローグも含めて彼女の内面を演じる機会が多くて嬉しかったです」

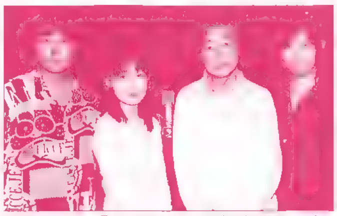
「（カイリ役**塩沢兼人**）主役ということで嬉しいといえば嬉しいんですが、重いストーリーのさらに重い部分をどうストイックに演じたらいいか苦労しました。あとは、技名の漢字が難しかったですね」

「（七瀬役**緒方恵美**）私の演じているキャラクターが、ゲーム中では隠れキャラらしくて、誰に聞いてもそのキャラについて知らないという…（笑）。明るい女子高生ということで、私には珍しい役柄を、楽しく演らせていただきました。皆さんにも楽しんでいただけたら嬉しいです」

…よくわからなかったかな。

今回はカイリとほくとが主役。1でほくとに殺されたはずのカイリの旅物語を中心に、ほくとの封印について、2の隠れキャラでほくとの妹である七瀬の性格や、カイリとの血縁話など彼ら水神家一族の秘密が解きあかされていく。

またその道中で、リュウ、ケン、ダルシムそしてスカロマニアといった面々との一戦も描かれている。声優はもちろんゲームと同じキャスティング、そして演出は千葉繁と、声が気になる君にもOKの内容だ。


天野さんは「スカロマニアが大好きです」、とのこと（笑）。

PUSH 一押し

あの人は今…!? 『ヒーローズ・リボーン』大好評発売中だ！

さて、いつも良質のアメコミを提供してくれている小学館プロダクションの新刊を紹介しよう。

今回発売されたのは『ヒーローズ・リボーン』のVol.1と2。これはマーヴルコミックス社から1996年にアメリカで発行された作品である。この『ヒーローズ・リボーン』は、以前紹介した「オンスロート」中でマーヴルユニバースを追放され、別空間に集結したXメン以外のヒーローたちのその後を描いたものなのだ。Vol.1は「ファンタスティック・フォー」と「キャプテン・アメリカ」を、Vol.2では「アイアンマン」と「アベンジャーズ」を収録している。Vol.3以降はこの4話が一冊に収録されて発売されるぞ。ここで気になってくるのは作画陣だよね。しかし安心しよう。「ファンタスティック・フォー」はジム・リー、「アイアンマン」はウィルス・ポータシオ、「キャプテン・アメリカ」「アベンジャーズ」はロブ・ライフェルドと、絶大な人気を誇るアーティストが筆を振るっているのだ。

『ヒーローズ・リボーン』Vol.1と2は、1050円（税込み）で現在好評発売中だ。マーヴルコミックファンは買うしかないよね！



もうすぐカンストNOW!

DISC BOX

今号の新譜情報

プチカラット /ZUNTATA



発売中

ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0023
価格：￥2550（税込み）

楽しいキャラクターが、秘石を求めて冒険の旅に出かけるというストーリーで展開される新感覚アクションパズルゲーム「プチカラット」のプレイステーション版のオリジナルサウンドトラックが発売された。ゲームのオリジナルのVGMの収録はもちろんだが、浅田葉子さんを始めとするプチカラットで声を担当した声優が歌うプレイステーション版のイメージソング2曲がフルで収録されている！

Z-REPLICA Vol.2 NIGHT STRIKER /ZUNTATA



7月23日発売

ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0025
価格：￥2550（税込み）
初回特典：Mar.オリジナルクリアカード（手書きスコア）付き

「ニンジャウォーリアーズ」に続けて「Z-REPLICA」第二弾として登場するのが「ナイトストライカー」だ！このVGMもまた多くのファンを持つわけだが、これもVol.1と同じように、現在の音で再構成された！こちらも作曲者自らがギターを演奏！ファンにはたまらない1枚になるはずだぞ！

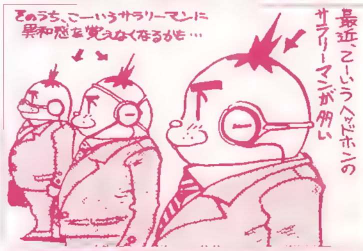
Z-REPLICA Vol.1 THE NINJA WARRIORS /ZUNTATA



7月23日発売

ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0024
価格：￥2550（税込み）
初回特典：OGRオリジナルクリアカード（手書きスコア）付き

「ニンジャウォーリアーズ」といえば、独特な世界観をタイトーならではの音色で表現されたVGMの中でも特筆すべきものであるが、そのVGMを原曲のイメージをそのままに、現在の音に再現して収録！作曲者自らがキーボードを演奏している！中山真奈美さんらによるゲーム解説などもCDに収録されている。



ずるずる

一年中スキーができたら…なんていうのはスキーヤーの夢なんだろうけど、現実的には難しい。だから夏場は別のスポーツをと思うのだが、テニスは予定が合わなくてできないし他は…そんなときに昔に釣りをやっていたことからゲットバス本物版をやることに！そしてバス釣り3回目にしてようやくバスをゲット！うれしかったっス。

TOP10 5/16～5/31 ㋕屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格(税抜)
CD BEST10	1	―	212	ZUNTATA RARE SELECTION Vo.3 S WORKS	TA	ZTTL-0022	¥2429
	2	―	148	スターグラディエイター2オリジナルゲームサントラ	SP	CPCA-1008	¥2000
	3	―	120	デビルサマナーソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ	KR	KICA-5010	¥2718
	4	―	118	ファイティングバイパーズ2～ザ・サウンド・アルバム～	ME	MJCA-00022	¥2200
	4	―	118	ダライアスII	PC	PCCB-00010	¥3107
	6	―	80	beatmania Remixes	KR	KICA-7851	¥2330
	7	―	75	リアルバウト餓狼伝説アレンジサウンドトラックス	PC	PCCB-00316	¥2800
	7	―	75	Message/片桐彩子	KR	KICA-7869	¥2913
	9	―	50	DRAMA CDときめきメモリアル 虹色の青春 forever vol.5	KR	KICA-7845	¥2718
	10	―	48	祭囃子～ゲームトリビュート～	AY	AYCM-610	¥3048
ビデオ BEST10	1	1	256	怒首領蜂2nd 紅の弾幕編	SS	GV-43	¥5800
	2	5	102	怒首領蜂	SS	GV-39	¥5800
	3	2	99	バーチャファイター3tb Competitive Edge	ME	VPVF-67891	¥5000
	4	―	86	サクラ大戦～桜華絢爛～第三幕	BE	BES-1798	¥5800
	5	―	75	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SS	GV-41	¥6500
	6	6	72	バトルガレッガVT	SS	GV-27	¥6500
	6	4	72	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	¥6500
	6	7	72	ZUNTATA LIVE 1997 CINETEQUE RAVE	TA	ZTTV-0001	¥4600
	9	―	66	私立ジャスティス学園	SS	GV-42	¥6500
	9	―	66	遺作　惨劇二　琴末	KS	KSVA-53269	¥6800

AY:エアーズ　BI:ビームエンターテイメント　BM:BMGビクター　CR:コロムビアレコード　DC:デジキューブ　KR:キングレコード　ME:マーベラスエンターテイメント　NA:NECアベニュー　PC:ポニーキャニオン　PI:パイオニアLDC　SP:セルピュータ　SS:新声社　TA:タイトー（ZUNTATA）　TE:東芝EMI　VE:ビクターエンタテインメント　WS:ワンダースピリッツ　KS:KSS販売

CD&ビデオトップ10

CD編

やっぱりトップはコレ！レアセレクション！格ゲーが最近それほど強くない今、トップをキープできそう。

注目どころはビートマニア。あれだけでかい音でやられたら買いたくなるわな！ビデオが出たらそれはそれでかなり使えそうなんだけどな。

ビデオ編

怒首領蜂が1位、2位を独占！それも3位以下を大きく離して！さすがシューティングの超攻略ビデオですね。

うーむ私としてはドライブものが出てほしいところだが。そーいえばデイトナUSAならいけそうな気が…。どーですかお客さん！

オススメCD

コバルト/國府田マリ子

C/W Sha-La-La～ふたり～
7月3日発売
コナミ／キングレコード
シングルCD：KIDS-7605



テレビ、ラジオと、各メディアで忙しい國府田マリ子さん。7月3日に待望のニューシングルを発売するぞ！

タイトルは「コバルト」

そのC/Wは、db-FMプレゼンツ、「國府田マリ子・南かおりのSha-La-La～ふたり～」のテーマ曲！

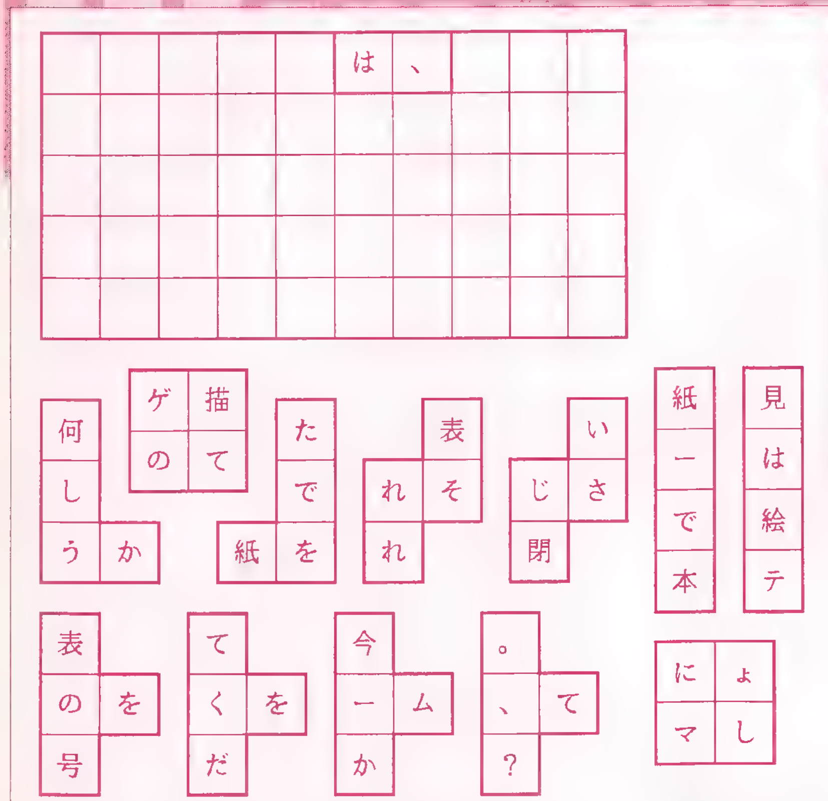
さらにマリ子さんに生で会えるコンサートツアーが8月下旬からスタート！

7月24日にはニューアルバム「だいすきなうた」も出るし、8月7日にはビデオ、LDも出る！

シングル、アルバム、ビデオ&LDの発売に合わせてキャンペーンもやるそうだから、ファンの人は要チェック！今年の夏は、マリ子ファンは大忙しだぞーっ！

『STUFFED WITH T』パズル

出題：APAPA



さて今回は、実に懐かしい、詰めテトリス応用のパズルを出題してみたいと思います。詰めモノとしてはさほど難しくないかな～。

〈解き方〉

テトリスブロックを、指定されたフィールド内にぴったりと納まるように詰め込んでください。ラインが揃って消えてしまうことや、回転入れのことなどは、考えなくて構いません。テトリスが元なので、裏返しもなしです。

うまく詰め込めば、質問が現れます。現れない場合は、詰め込み直してください。その質問の答えを今回の解答とします。

解答がでたら、官製葉書の裏側に書き込んで、表側に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、7月15日必着で、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社 ゲーメスト編集部「STUFFED WITH T」パズル係あてに送ってほしい。

正解者の中から尾生之信(びせいのしん)を実行する5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題や問題アイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてくれるととても嬉しいのだ。では、本を閉じ心を落ちつけて解くべし!!

当選者発表

さて『計貫遊戯』パズルの正答率は88%。正解者難易度アンケートはVH17%H25%N36%E11%VE11%と、票が散りながらのハード寄りノーマルという結果。計算モノは得意な人と苦手な人が結構分かれる問題なので、なかなかにうなずける結果であったりしますな。

キャラ当てクイズの正解は、その1がいちばん難しかったみたいだね～「ショックトルーパーズ」の『ミルキー』、その2が『月華の剣士』の『雪』お姉様、そしてその3が『ソウルエッジ』の、わんぱく『ソン・ミナ』お嬢様でした～。3人ともちゃんと分かった人は、なかなかのマニアと見たぞ!!

◎当選者◎

PN 馬朗さん（東京都）
鬼頭秀文君（愛知県）
赤坂淳次君（兵庫県）
PN TWINKLE君（福岡県）
沖田賢一郎君（大分県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

宮内みいまさん、ティンクルみたいなシューティングがもっと出るといいのにね～。渡辺洋君、サインペンからの脱皮計画は？ ぬ、千葉県民君、言ってしまったら秘密の修業にならないじゃないの。てなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、君にこの謎が解けるか!?

MATH GAME 解答

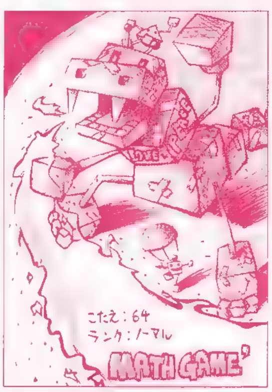
2001	=	23	×	24	+	5	)÷	3
3	+	7		3	+	88	=	95
50	+	12		64	+	1945	=	1943
4078	=	2020	+	19	×	94	+	47
1975	−	66	+	24	=	93	+	1994

2225

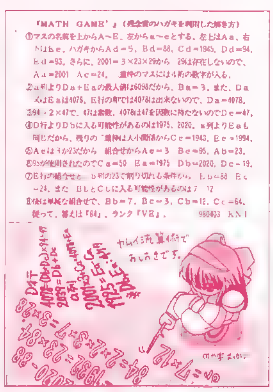
今月の残念賞



PN 芹沢瑛次君（新潟県）
今回のM改ハガキはこれだっ。季節はいつの間にめぐり、初夏。



PN 北原16MHz君（北海道）
なかなかトンだセンスのデザインが面白いゲームでありましたね。



渡辺健一君（愛知県）
今回はこんなふうに、とにかく理論攻めで解いていける問題でした。



PN 井上藤子さん（北海道）
はい、それでは今回のキャラ当てクイズはこの娘といたしましょう。



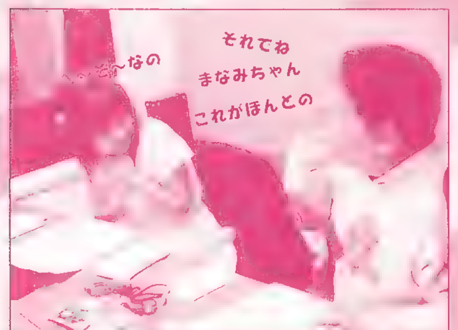
PN 畝川鋳鋳さん（愛知県）
勝つか負けるか分からないからこそ、それを勝負というのです……。

小森まなみの

小さな森のないしょ話

「胡弓の試験」

頑張ってよかったぁ。
そう思えることが、私の財産で、きっと麻薬のように次への目標へと進ませてしまうのかもしれません。話は、先月の続きです。
今日、その「胡弓の試験の日」でした。
昨晩は、明け方の3時頃までハガキ整理に時間をとられてしまい、結局試験のために胡弓の練習ができたのは、スズメがチュンチュン鳴き始める頃でした（ハガキ整理は、私の大切な日課のひとつなんです。今持ってるラジオのレギュラー4番組のハガキをスタジオで読めなかった分、家に持ち帰ってじっくり読み込むんです）。
夜は強いので、徹夜覚悟でギーコギーコと練習を始めました。
でも、かわいそうなのはご近所の人たちですよね。明け方に猫の悲鳴のような音を聞かされちゃうんですから…（ゴメンなさい！）。
♪ドレミ～　ドレミ～と『チューリップ』。
♪ソミミ～　ソミミ～と『ちょうちょ』。
まるで小学2年生のピアニカレベルを必死で練習し、なんとか形になったのが、朝6時。そして、2時間だけ仮眠をとって、胡弓をピカピカに磨き、弓に松ヤニをぬって「いざ！」とスタジオに向かいました。
『夢への決戦』まさにそんな気持ち。
「チューリップがうまく弾けますように」と、髪にはチューリップのアクセサリーをつけて、今から考えるとなんでそんな格好を!?と思えるほどの「おバカモード」でした。
放送は着々と進み、いよいよ「まみもがんばる」のコーナー。



異様にハイテンションのマミ姉。タニシさんの「駄目出し攻撃」にも一歩も退かず。

ゲーメストからは猿渡プロデューサーと、トラッチさん。文化放送からは、片寄プロデューサー、そしてタニシさんが審査員としてスタジオに入りました。
なんて存在感のある、濃い方々なんでしょう。ドッカーンと、空気に圧力がかかって、コモリの手はプルプルと震えてきちゃいました。
ここで試験に合格すれば、公開録音、エッセイ集の夢が叶うかもしれない。
そう思うと、ダメですね、人間って。もう全然、とっちらかってしまってました。
「んで、どんな曲を弾くの？」とタニシさん。
「…んと、あのね、キラキラ星とか…」
（あーバカバカ、チューリップでしょ、チューリップ！）



緊張とハイテンションがあいまって、マミ姉は無我の境地に。

ひぇーっ。心の声と、口から出てくる言葉が違うのです。
（チューリップの練習をしてきたんでしょ、コモリ！その髪の毛の恥ずかしいチューリップは、お守りなんでしょ！）
『キラキラ星』は出来たらいいなァ、と思ってた曲で、ろくすっぽ練習したことありませんでした。
ええーい、もうやるっきゃなーい！
「すうっ」と大きく深呼吸をして、『キラキラ星』のメロディを思い浮かべながら、右へ左へと弓をゆっくり動かしました。

静かに広がっていく、不安定な胡弓の音色。それでも、今のまみのありったけ。きっと1曲の間じゅう、息を止めてたのかもしれません。



弾き終わった時、息苦しくなって「ハァーッ」と大きく空気を吸ってました。
そして運命の審査の瞬間。
"OK"だったときにかかる Believe のイントロが流れたとき、涙がボロボロに溢れて止まりませんでした。
言葉にならなくて。でも、うれしくて…。
パーソナリティのくせに、しゃべれなくなっていました。



審査員の一人、ゲーメストの猿渡が吼えた。

で、公録とエッセイは？



険しい道ほど越えていく楽しみがあるのです…（by片寄さん）。ガンバレ

◆岡本さんに励ましのお便りをだそう！宛先はゲーメスト編集部「まるふくコーナー係」まで。

CAPCOM 岡本吉起（おかもとよしき）の福（まるふく）コーナー

好評連載19回

今号のお題「カプコン昔ばなし」



➡写真の説明／ショー会場で、スタグラのジューンのコスプレイヤーと記念撮影してご満悦の岡本（左端）と船水（右端）。この役得も、十ン年前の地道なキャッチボールの成果か。

今じゃカプコンもそれなりのビッグネームになりましたけどね、わたしが入社した頃ってのは、そりゃあちっこい会社でした。今回はそんな、昔の想い出をちょっと書いてみましょうかね。

カプコンができた83年ってのは、まあ若いヒトにしてみりゃ大昔でしょうが、ゲーム業界の大まかなカタチはもう、出来上がってました。わたしが最初に勤めたコナミなんて、もう上場してたはずだし。そんな中に、社長と、わたしを含めた若いの４人が大阪に集まって、細々と仕事を始めたんですけど…。

とにかく、カネがなかった。開発社員なんざ４人しかいないのに、この４人に行き渡るだけのコンピュータを買うカネがなかったんです。当時はそりゃ、ショボいパソコン（っちゅうか、マイコンだったか、あの頃は）が今よりずっと高かったけど、仮にもゲームを作って売ろうって会社が、開発ツールが足りないから社員の勤務時間を昼と夜にずらして交代で使おうか、なんて話をマジでやってましたからね。

初期の商品、たしか『バルガス』を出したあたりでいったん落ち着いて、東京の新宿歌舞伎町（かぶきちょう）に開発分室を作って、わたしゃそっちに移ったんです。ところが、まだまだちっこいカプコンの、その子会社の空き部屋しか使わせてもらえなくてねえ。大阪時代に輪をかけて貧乏な中、ツメに火を灯すようにしてゲーム作ってました。

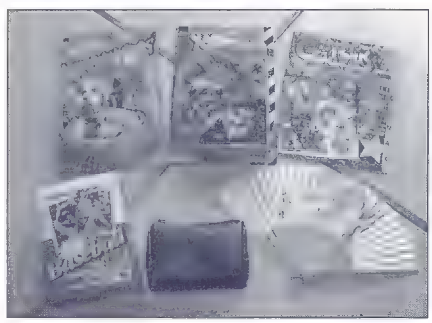
ワンルームの狭いマンションに、開発社員が７人すし詰めになって。机は１つしかないんで、４すみから４人が、肩をすぼめながら使ってました。その机にもあぶれた奴らは、ソファに並んで膝の上でコチョコチョやるんですよ。コンピュータも１台だけだから、いっつも順番待ちですわ。原画をトレスするライトテーブルもないから、ガラス窓に透かして絵を描き写したりして。

ちなみにこの開発分室があった歌舞伎町ってのが、飲み屋と風俗で有名なあの新宿歌舞伎町ですから、要するにガラのいい場所じゃありません。この前取り上げたAKIMANは、そーゆーヤバさに気がつかないぐらいアレだったのかもしれないけど、新入社員を募集しても面接希望者がビビって来られない、なんてコトもあったようです。ある希望者なんか、怖いからって友人に付き添ってもらって来てましてね。そのときの付き添いってのが、今、副本部長をやってる船水で、こいつはカプコンに入社の意志がないどころか、テレビゲームを作ってることも知らなかったそうですわ。そんな奴を入社させて、しかも初仕事はわたしのキャッチボールの相手だったんだから、あの頃から無茶をしてましたなあ、カネもないくせに。

会社がいつ消えるか、ヒヤヒヤしながら自転車操業を続けてた当時とは違って、今じゃデカいビルも建ったし、海外にほうぼう支社を持って、大きくなったもんです、カプコンは。一時、『ストⅡ』後のバブル崩壊で危なかったけど、『バイオハザード』で持ち直しました。ちょっと焦ったけどね。

しかし会社がデカくなると、ヒトの結びつきが弱くなって、知った顔が減っていくのはなんともサミシイです。旗揚げ直後の若手４人のうち、今も残ってるのはわたしだけだし、ＳＮＫがNEOGEOを出した頃にゃ、そっちに１チーム丸ごと移っちまって、そいつらが『餓狼伝説』チームになったらしいし、『ストⅡ』の企画担当だった西谷と、『ヴァンパイア』の企画だった大野は独立してアリカを作ったし、最近じゃ『バイオ』１本目の背景メンバーが、ほうぼうに抜かれてほとんど残ってないし。くっそ～、いずれみんなが頭下げて戻ってくるような、どえらい会社にしたるからな！

さて今回も、以下のブツを全部まとめて１名様に差し上げます。米国はトイビズ社製『X-MEN　ウォーターパワー』のアクションフィギュア、サイクロップスとウルヴァリンに話題の船水がサインしたモノ、『マーヴル vs. カプコン』を表紙にした香港のゲーム雑誌にBENGUSがサインしたモノ、それからわたしがサインした扇子と、ユナイテッド航空のアメニティパック、アメリカのベースボールカード箱入りだ。感想やイラストと一緒に、おハガキちょうだい！



★プレゼントの宛先
まるふくコーナーの感想や、岡本さんへのメッセージ等を明記の上、新声社　ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー７／30号プレゼント水フィギュア他欲しいよ～**」係　まで
応募の締め切りは、7月30日消印有効です。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の出身。昔から宵越しの金は持たないが、宵越しの借金も持たずにすめばいいのに、と、ちょっと思っている男。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第86回

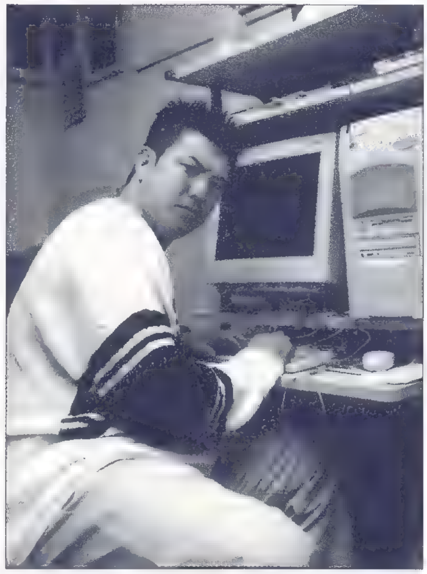
文・4コマ／佐竹雅昭

前回「ゲーメストに出る」という夢を、見事に実現させたタケル。今回もネタ満載ファイターのタケルから、選りすぐられたエピソードを1つだけ紹介しよう。

タケルシリーズ②

K-1ファイターは食事に金がかかる。
その中でもタケルは群を抜いてよく食べる。
先日も、体重増加計画を行ったときに、タケルは1日10食も食べていた。
1食当たり1000カロリー。トータルして何と1万カロリー。
カロリーの数字もさることながら、これでは本当に食費がすごい。
ましてタケルは若手ファイターなので金はない。
本人曰く、1カ月約10万円でやりくりしていると。
タケルの体ではいくらきりもりしても食費だけで10万円以上は使ってしまうだろう。
その上、体重増加計画で金がもっとかかってしまう。

また、無謀にも彼は一人暮らしだ。
ウワサによると家賃も3カ月滞納しているらしい。
そこで私はタケルに聞いた。



「オイ!タケル。やっていけるのか?」
もうその一言だけでタケルに通じたみたい。
「ウフッ。ツライッス」
すべてを見透かされたと思ったのだろう、彼は恥じらいながら答えた。
「でも大丈夫ッス」
一瞬、彼の目が光った。
「本当に大丈夫か?タケル、お前、金無いんだろ?一人暮らし、キツイだろ?昔みたいに寮で暮らしたらどうだ?」
私は、彼が寮の生活が苦になって飛び出していったことはよく知っていたが、背に腹は代えられないので、ズバリ言った。
すると彼は首を横に振った。
「大丈夫ッス。金はなんとかなるッス。この間もゲームを売ったッス。友人から金を借りればやっていけるッス」
「でもタケル。友達から金借りて返せるのか?」
「あ～それは心配ないッス。出世払いッス」
私は唖然とした。
開いた口が塞がらなかった。
「お、お前、それじゃ人の道に外れるだろうが!!」
私は思わず大声をあげた。

「関係ないッス。俺に貸した奴が悪いッス」
そう言って彼はニコリと笑った。
「あ～それよりも早くマジックのカード買いたいな～」
もう私は何も言葉が出なかった。
「そうだ。次の試合のファイトマネーでマジックを買おう」
「おい!それより早く借りた金返すなり、家賃払ったほうがいいんじゃないか」
すると彼は再び首を横に振って言った。
「いや、マジック優先ッス」
その後、彼は試合で壮絶なKO負けを喫した。



怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重110Kg　A型
7月の名古屋ドーム大会にて、今年もジャパングランプリからの再出発を図る佐竹。
頑張れ佐竹！

ポエム

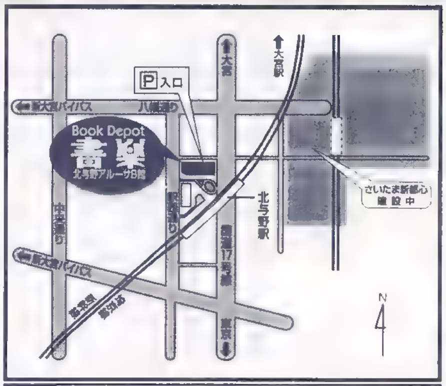
「苦情」
初出演
ゲーメスト
昔からの夢
ページを開く
胸が高鳴る
読む
これでは汚れ
by　さたやん

お便り募集中!!
㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。
宛先は新声社㊝係まで。ご応募お待ちしております！

今月の本屋さん：ブックデポ書楽

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・渡部
TEL　03（3293）9326



営業時間　10:00～20:00
(7/3～8/31は、21:00まで)

●お店からひとこと
新都心・西の玄関口、北与野駅前に、昨年7月登場した、国内第2位の書店「ブックデポ書楽」。この夏、今まで1、2階だけだった売り場を、3階まで拡大し、面積は約2倍になります。コミックスから攻略本、関連商品に至るまで、今まで少なかった商品が大幅に増え、これまで以上の品揃えになります。リニューアルオープンは、7月3日（金）の予定。ぜひ一度ご来店くださるようお待ちしております。

●お問い合わせ先
〒338-0001
埼玉県与野市上落合2-3-5
アルーサB館
電話　048（859）4946





未来を考えてますか？

キャサ夫のどんな感じ？

ON A AN

そろそろ俺も忘れ去られる存在（笑）にあるし、なんか違う夢でも追うか!?

まいど！切ない気持ちで最近やりきれてないキャサ夫です。もうそろそろどんな感じ？なんて言ってられない雰囲気ですかね…。まあ、そんなことどうでもいいや。

今回は俺のお薦めゲームとそのちょっとした攻略、またイベント情報を1つ紹介していきましょう。

お薦めゲームはなにがいいかな？といろいろ考えたのですが、やっぱり単純明快でストレス発散（勝ってればね）できるものがいいかと。というわけで、やはりこの時代に沿った格闘ものと言えば、セガの「ファイティングバイパーズ2」これがお薦めです。

VF2後期（バーチャファイター）、ファジィガードが発覚。これは自キャラの硬直中にコマンド（しゃがみダッシュ）を入力することで、瞬時にしゃがみ状態を作ることができ、うまく操作すると3Dの売りとなるシステム、上・中・下段のすべての攻撃（技）をガードできてしまうもの。いわゆる「入れ込みゲー」です。しかし、実際にこの入れ込みの楽しさがあり、それによってVF業界に参入してきたユーザーも少なくはありません。

そしてVF3が発売され、その「入れ込み」といった事柄がシステム化されました。エスケープ投げ抜けや飛車角抜け・ガード投げ抜けなど様々な行動が可能に。さらにそれがテクニックとして認識されるようにもなりました…。

非難するつもりじゃないけど、このような入れ込みゲームが好きで、なおかつ読み合いも重要だ！という読者に俺は強い気持ちで「ファイティングバイパーズ2」をお薦めしたい。俺も好きだしね。

みんな難しく考え過ぎてない？ ファイティングバイパーズ2

まずはじめにバイパーズ2をプレイするにあたり、システムをよ〜く理解しておかなければいけないことがある。それが「ガード&アタック」と「テックガード（以下、特殊ガード）」の違いだ。その前にこんなシステムがあるって知ってる？まあ、知ってるのを前提で話を進めますか…。

この2つどちらも性質的には同じようなものですが、2つを比べるとガード&アタックには動きに無駄があり、特殊ガードのほうは無駄がない。というのは、ガード&アタックは相手の攻撃をガードしつつ攻撃するもので、その相手の技のスキが小さいと決まらない場合が生じる。大技に対しては有効な技かもしれない。対し特殊ガードは相手の技が発生中でないと成功することがなく、成功した場合は相手の出した技そのものに硬化が生じ、特殊ガード後追加入力によってガード&アタック同様の技＝アーマー破壊技を出すことが可能なのだ。

これだけを考えるとガード&アタックの存在の意味がなくなる感じがするが、そうでもない。アバウトに出しても決まれば問題ないガード&アタックに対し、特殊ガードのほうは相手の技を当て身する感じで出さなくてはいけない。つまり、特殊ガードを入力してから技をガードというよりも、攻撃されたから特殊ガードといった使い方が適切になってくる。だから相手の攻撃の流れ＝連携知識をより多く知っておかなければいけないことにもなる。ここがなかなかバイパーズにすんなり入っていけない理由だと思う。

ま、いきなり難しい話をしても理解されないと思うが、技で割り込み特殊ガードで割り込む、割り込まず特殊ガードで割り込まれないように特殊ガードを使うといった利用の仕方が理想になるわけ。詳しくは本誌に掲載されているバイパーズ2攻略記事を読んでくれ。

では、なにがどう入れ込みゲームなのかを具体的に説明していこう。

特殊ガードと投げ抜けの関係

まずは投げ抜けに関した話。VF3では通常投げと1つのコマンド投げの両方を抜けることが可能だ。これを巷では「飛車角」などと言っている。しかし、ここにそれを遥か上回る投げ抜けが存在。だってバイパーズ2はすべての投げを抜けることができるんだもん！

すべての投げを抜けるには、もちろんその投げ抜けコマンド入力をしなくてはいけないのは当たり前のこと。加え、より正確な入力とスピードを要することにもなる。これをVF流で例えれば「王手飛車角金銀取り（?）」といったところか…。

いずれにしろ投げ抜けられたあとの簡易投げ4方向、これももちろんすべて入力すれば抜けることが可能になる。逆に言えば簡易投げは斜めを含まない上下左右の4方向だから、むしろ抜けやすいかもしれない。こういう知識も知っておけばさらにゲームが面白くなるだろう。

さらにシステム上の知識として紹介すると、自分が投げるとき以外、要は投げ抜け時なのだが、このときはP＋G入力じゃなくP＋K＋G入力でOKということ。そう、特殊ガード入力で投げ抜けをすることができるということだ。

なにかしらの技がガードされた場合、投げが確定でも確定じゃなくても二択は迫られる。そのとき「特殊ガード投げ抜け」を入力しておくと、打撃できてもそれを特殊ガード、投げがきても投げ抜けすることが可能になる。ただ、この場合は複合コマンド（投げ抜けに対し）になるので、PKGボタンを連打する形になる。その場合に打撃がくると特殊ガードは成功するが、成功中に二度押しで横移動をしてしまう。この後にダッシュしてから横投げなど決められるようになるのが理想だが、まあとりあえずは回避した状態になるわけだ。

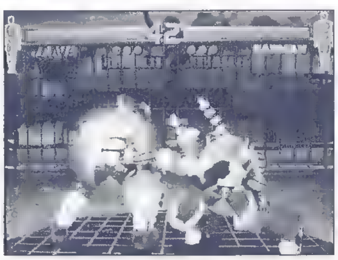
なんかVFと比較した感じになったけど、ゲーム展開が早く、読み合いも結構イケてるファイティングバイパーズ2！ストレスも発散できるし、単純明快だからこそ俺がお薦めする作品です。

Pを入力すればG&A同様アーマー破壊技で攻撃!!





技をガードするなら特殊ガード！そこで…。



しゃがみPでウザイ相手もこれでOK。完璧な読み合いの世界。



投げ抜けは複合コマンド入力。理想は簡易投げ4方向をくらわない！

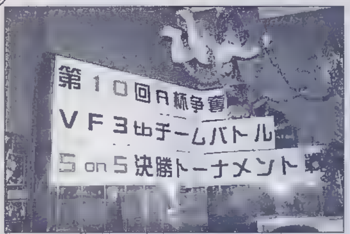


屈辱技ヒットで2本一気に先取。こんなシステム今までにあった？

キャサ夫のどんな感じ？

ON A AN

アテナ店長山岸氏に捧げる!?



有名なわりに、なんか暖かさを感じるからいいんだよね〜。

バーチャ業界でも有名になったゲームスポットアテナのイベント「アテナ杯」。VF2から大会を開催しはじめ、先日、最後を締めくくる第10回アテナ杯が幕を閉じた。町田店の店長でもある山岸氏、この人がアテナ杯の主宰者であり、またこの人の存在がアテナの知名度をここまで引き上げるのに貢献した（いや、実際そうなんだって）。

全国的に有名になってしまったアテナ杯。地方ではアテナ杯に出場するための予選（全国大会で言ったらエリア大会みたいなものかな）を「勝手に開催」し、アテナまで足を運ぶくらいでもあったのだから…。とまあ、若干理解しづらいが、その山岸氏にVFを盛り上げてくれたお礼がしたい！というお店が現れてしまったのだ!!

というわけで、山岸氏と2年同居してた俺（キャサ夫）も同伴でイベントに参加させてもらいます。当日は3on3バトル！アテナさながらの体験を味わえるかも!?

店名 アミューズメントステージ・ポピー
日時 平成10年7月19日(日)
場所 新潟市山二ツ本村前649−1
内容 バーチャファイター3tb シングルモード5セットマッチ3本先取　3on3
大会参加費 1800円
エントリー受付先 アミューズメントステージ・ポピー
FAX 025（257）1280
問い合わせ先 申し込み方法、その他詳細に関しては、右記までFAXにてお問い合わせください。
ゲスト アテナ店長　山岸氏
友人代表　キャサ夫

FV2スペシャルバージョン深夜のクラブに出現!?



「なにこれ？なんかの大会ですか？」「いえ、クラブです!?」

6月5日、恵比寿にある某クラブハウスにてバイパーズ2に関係したイベントがあった。行ってみると、そのまんまのクラブでDJがいて〜の、踊ってるヤツがいて〜のといった感じ。しかし、その一角になぜかコメガロ（メガロ410）が設置されていて、画面を見てみるとバイパーズ2が映されていた。実はこれ、バイパーズ2のスペシャルバージョン！

まあ、ちょっとした開発のおふざけな気持ちからできてしまったゲームだと思われるのだが、キャラクターセレクトをし、遊ぶと本来はそのキャラ独自の技を出すが、なんか違う!?具体的に言うと、トキオを使っているのにハニーの技が出る…といったもの。

わかりやすく説明すれば隠れキャラの「カーン」がバーチャファイター3の技を使うのと同じようなものだ。

どうやらこのときのクラブの5割のお客さんたちは、これが目当てだったらしい。ま、俺もそれを知ってたから行ったワケだけど…。

写真を見てもらえば分かるとおり、ハニーがクマを背負ってたり、チャリ（自転車）に乗ってたりして意外に面白い。でも俺は、それよりもクラブで楽しむお客とバイパーズ2が目的のその差がはっきりと目に見えるほうがゲーマーらしさを感じて楽しかった。



なんか違うでしょ。この日限りのスペシャルバージョンです。



300坪のお店まるごと虎の穴
OPEN
ikebukuro
10万冊のコミック
同人誌5000アイテムのすごさ
さらに女の子向けのコミック多数
とらのあな
: http://www.toranoana.co.jp/
JR池袋駅
パルコ
西武デパート
明治通り
サンシャイン通り
60階通り
コミック虎の穴 池袋店
池袋店
豊島区東池袋1-13-4
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139
営業時間はなんと10:00~22:00
秋葉原店 平日12:00~21:00 (一号店のみ20:00)
休日10:00~21:00 (一号店のみ20:00)
03-5256-2882
古書も高価買取中
03-5256-2019
秋葉原1号店
千代田区外神田1-8-7
秋葉原2号店
千代田区外神田1-9-8
秋葉原3号店
秋葉原4号店
千代田区外神田3-11
通信販売カタログ「虎通」
通信販売部
*各店舗取り扱い商品通販可能
〒101-0021 千代田区外神田3-10-12
FAX:03-5255-2898
営業時間12:00~21:00

とらのあな　でかいぞ300坪 池袋店OPEN!! 新刊大量入荷中!!



●まるちといっしょ
No.8421　価格¥800
★いもむや本舗
マルチにマルチの娘が?ほのぼの系の愛らしい一冊



●Marguerite
No.8423　価格¥800
★す茶らか本舗
セリオを慕うマルチがとってもカワイイトゥハートの本



●まるちで GO
No.8237　価格¥900
★すたじおあんみつ亭
マルチのマルチによるマルチファンのための一冊です。



●Brave Heart
No 8422　価格¥900
★琴村屋
綾香が芹香の魔法の実験台に…大爆笑トゥハート本



●初音はいないっしょ
No.8424　価格¥900
★キョロロちゃんくらぶ
初音と千鶴が対決?果たして勝負は…爆笑の一冊です



●恋してムーチョ
No.8304　価格¥600
★PⅡ-CLUB
メイド姿のメロディにメロメロな悠久幻想本



●SUPER LOVE SONG
No.8064　価格¥900
★薄荷屋
Tラブストーリーの綾香の夏休みを爽やかに描いた本



●えんぜるになりたい　花になりたい
No.8063　価格¥900
★薄荷屋
あいるのキャラの可愛いヌードとストーリーの本です



●SERGE
No.8076　価格¥1,100
★薄荷屋
一通の手紙。運命の人に出会う甘く切ない物語。



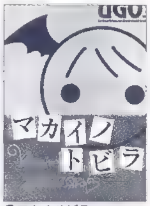
●THE BEST&WORST GAME
No.8363　価格¥600
★WORKS-MARUMA
豪華な作家陣によるゲームへのコメント本です。



●リミックスファイターズ
No.8122　価格¥900
★Alice Club
庵の作ったカレーをめぐってオロチチームと京が激突



●悪魔警報
No.7923　価格¥700
★かなめ倶楽部
一万回の悪事記念に現れたナイスバディな悪魔の罰とは



●アカイノトビラ
No.8183　価格¥1,500
★UGO(UNDER GROU
バレッタに妙になついたリリスが可愛いセイヴァー本。



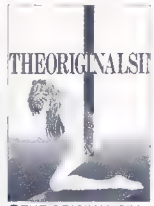
●PSYCHIC FORCE G-11 3
No8239　価格¥1,200
★骨法乙女
超能力者たちの凄まじい死闘を描くPSYフォースの本



●習慣ゴロゴロコミック
No.7920　価格¥900
★90分¥15,000
アーボとフシギダネの息詰まる死闘が必見のポケモン整



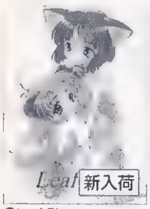
●ぽのンゲリオン7
No.7916　価格¥500
★ちゃんどら
おなじみのシリーズ第7弾。大爆笑間違いなしの一冊。



●THE ORIGINAL SIM
No.7960　価格¥1,400
★PEPPY ANGEL
シンジとレイとアスカ、三人の揺れ動く感情を描く物語



●特大運動会
No.8305　価格¥500
★PEACH-PIT
女の子どうしでイチャイチャな大運動会本。オススメ



●Leaf-Pie
No.8292　価格¥500
★はちみつぱい
先輩を一途に慕う健気な後輩達に、思わず胸がキュン



●美貌の青空
No.8278　価格¥900
★高層化石庭園
青空の下で思い思いに生きる若者達の青春を描いた作品



●ブツゼロ
No8037　価格¥800
★爆裂ネットワーク
一部で人気の仏ゾー○ネタで、絵も綺麗です。



●IGNAJU CROSS 下敷き
No.8044　価格¥600
★チョコレートショップ
大人気のCHOCO先生のリバーシブル下敷。買いです

①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額

① 電話・FAX・WWWにて注文　⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
⇩
商品が届く
(注文後5〜7日前後で)
⇩
配達員に代金を払う
(商品代金+手数料¥800〜¥1000)
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換)となります

② 郵便小為替+手紙
⇩
①番〜⑧番までを記入した用紙と商品代金+¥600(送料)の為替を同封して下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島を除く)
⇩
商品が届く(注文書到着後10日前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。



通販部:〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F (有)虎の穴通販部



この他の商品がもっと欲しい方は
①パソパラを見て注文②虎通カタログを見て注文して下さい。現在虎通15号好評発売中!¥500

ご注文 TEL 03-5256-2889　FAX 03-5256-2898(24H)
URL http://www.Toranoana.co.jp



●Snow Scape
No.8413　価格¥1,100
★チーム本宿
次々と臭作の餌食になる美少女アイドルたちの運命は



●Pure Genereation
No.8415　価格¥700
★極楽天国
あかりに悪戯した後は、貴方のマルチ度をチェック!



●イヌライフセカンド
No.8294　価格¥700
★たからのすずなり
幽霊の出る別荘で美人姉妹と真夏のバカンス!?



●F 32(堕天弐)
No.8061　価格¥700
★ぱるぷんて
深田拓士先生のセンチ本第2弾。今回も晶が主役です



●今が旬2
No.8309　価格¥1,100
★bolze
津名魅が天地の寝顔にうっとり。天地ファンにオススメ



●野望殺し
No.8321　価格¥800
★野望組
河本ひろしさんの作品。コン○トラーVモノです。



●大江戸おっぱい横町
No.8060　価格¥900
★辻堂元町
なりわさび先生の本です。もうこれは最高です!買い。



●a Favourite memory
No.8414　価格¥1,100
★Project C.K
赤Mariさんによるラムちゃんやイクサー1のH漫画です

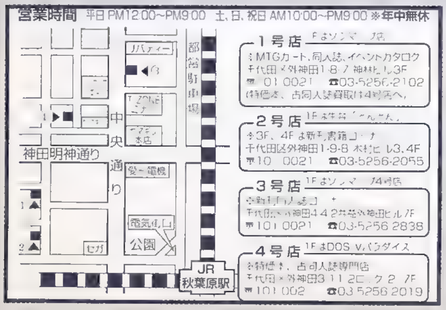


●東京ムーランルージュ
No.8410　価格¥800
★LUCK&PLUCK!Co
あの女神様が搾りたてのミルクでご奉仕。たまりません

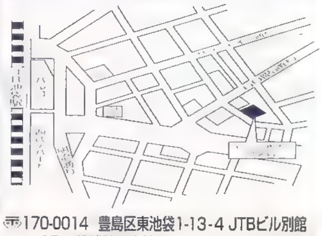
ADULT 18禁

注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。

営業時間　平日 PM12:00〜PM9:00　土,日,祝日 AM10:00〜PM9:00 ※年中無休



池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)
☎03-5957-7138/営業時間 AM10:00〜PM10:00



〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
1F 一般雑誌・書籍　2F コミック　3F 同人誌

当然のことですが… 直接お店でも買えます!

売り
- 1号店　各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ
- 2号店3F.4F　新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
- 3号店　同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
- 4号店　売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
- 池袋店　同人誌/コミック/一般雑誌・書籍

買い
全国のHコミック、同人誌求む!50冊以上なら着払いOK。
☎03-5256-2019 (注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　　（　）
貴店FAX　　（　）

D&Dシャドーオーバーミスタラ	No.34	本体価格 1,437円	冊
X-MENvs.STREET FIGHTER		本体価格 1,437円	冊
ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンボ	No.71	本体価格 980円	冊
ストリートファイターIII	No.75	本体価格 1,350円	冊
鉄拳3 Act.1	No.76	本体価格 850円	冊
ヴァンパイアセイヴァー グラフィカルマニュアル	No.77	本体価格 850円	冊
鉄拳3 Act.2	No.84	本体価格 980円	冊
電車でGO！	No.82	本体価格 1,100円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル	No.86	本体価格 980円	冊
ヴァンパイアセイヴァー テクニカルマニュアル	No.89	本体価格 1,350円	冊
鉄拳3 Act.3	No.97	本体価格 1,280円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 テクニカルマニュアル	No.99	本体価格 1,280円	冊
ギャルズアイランド5		本体価格 1,219円	冊
ポケットファイター	No.105	本体価格 1,380円	冊
月華の剣士 〜開花編〜		本体価格 1,048円	冊
ザ・ベストゲーム2	No.112	本体価格 1,980円	冊
私立ジャスティス学園 熱血大全		本体価格 1,600円	冊

注文日　　月　　日

株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　　（　）
貴店FAX　　（　）

速攻生徒会①	小川雅史	本体価格 485円	冊
速攻生徒会②	小川雅史	本体価格 505円	冊
さくらがんばる！ ①	中平正彦	本体価格 534円	冊
さくらがんばる！ ②	中平正彦	本体価格 550円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ①	鷹岬諒	本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ②	鷹岬諒	本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ③	鷹岬諒	本体価格 540円	冊
パラレルトラッパーズI	いのうえ空	本体価格 550円	冊
闇のギース	天獅子悦也	本体価格 880円	冊
エクスカリバー	巣田祐里子	本体価格 880円	冊
伊藤真美カプコンセレクション"マレフィカルム"	伊藤真美	本体価格 950円	冊
アクアリウム	須藤真澄	本体価格 950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー①		本体価格 780円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー②		本体価格 780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑩		本体価格 590円	冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版 ①		本体価格 590円	冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版 ②		本体価格 590円	冊

注文日　　月　　日

株式会社　新声社

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　　（　）
貴店FAX　　（　）
（条件）買切

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	No.20	本体価格 4,660円	本
リアルバウト餓狼伝説	No.24	本体価格 4,660円	本
ストリートファイターZERO2	No.25	本体価格 4,660円	本
バトルガレッガ	No.27	本体価格 5,631円	本
サイキックフォース	No.28	本体価格 5,631円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	No.29	本体価格 4,660円	本
レイストーム	No.30	本体価格 5,631円	本
X-MENvs.STREET FIGHTER	No.31	本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996	No.32	本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨	No.33	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX	No.34	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII	No.36	本体価格 4,800円	本
鉄拳3 ACT.1	No.37	本体価格 5,800円	本
鉄拳3 ACT.2	No.38	本体価格 5,800円	本
怒首領蜂	No.39	本体価格 5,800円	本
ヴァンパイアセイヴァー	No.40	本体価格 5,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	No.41	本体価格 5,800円	本

注文日　　月　　日

株式会社　新声社

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。
複数同時にご注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。
また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社へ問い合わせてもらってください。

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

部数　　本

条件	書名
買切	
担当者	回　巻

定価

注文日　月　日
株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

部数　　冊

条件	書名
担当者	回　巻

定価

注文日　月　日
株式会社　新声社

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

部数　　冊

条件	書名
担当者	回　巻

定価

注文日　月　日
株式会社　新声社

サイキックフォース2012™

©TAITO CORP. 1997

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

設定資料集

逢坂イラストのラフ原画を中心にサイキッカーの世界を紹介するぞ。新声社グッズ用の描きおろし線画も初公開！もちろん逢坂先生、開発者コメントも収録！超保存版だ!!

西暦2010年。かつて人類が持ち得なかった未知なるパワーを操る超能力者。

彼らはサイキッカーと呼ばれ、核に代わる軍事兵器として、国家レベルの人体実験を強いられ続けていた。

その1人であったキースは、人間の非人道的な行為に反抗すべく、サイキッカー集団「ノア」を結成する。

だがキースの親友であったバーンは、ノアの手段を選ばぬ破壊行為に懸念を抱き、そんな彼の暴走を止めるべく、ノアの総帥となったキースに戦いを挑んだ。

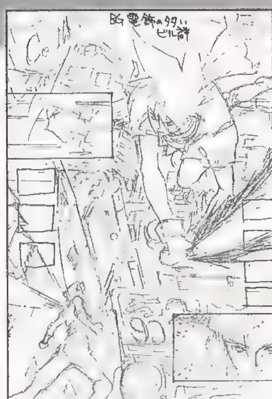
互いの想いをぶつけあうように死闘を繰り広げるキースとバーン。そしてその2人の決着は、突然起こったノア地下要塞の爆破消滅と共に終焉を迎えた。

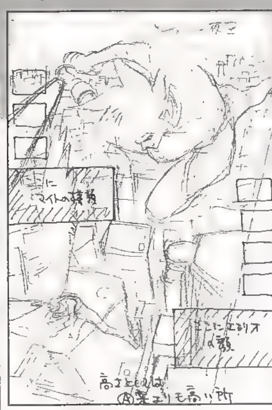
その幕引きを行ったのは、同じサイキッカーであり、ノアの同志であったリチャード・ウォン。

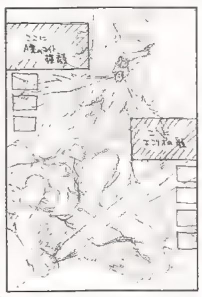
ウォンは、裏で軍上層部と密約を交わし、ノア本部の破壊と同胞の身柄引き渡しを手土産に、彼のアイディアである軍サイキッカー部隊の指揮権を手に入れたのだった。

ノア本部の爆破消滅により、多くのノアの同胞は、理想郷を夢見ることなく命を落とし、また生き残った者の大半も、ウォンの手引きによって侵攻してきた軍に捕らえられた。

そしてキースという指導者を失ったサイキッカーたちは、再び暗黒の時代の迷い子となったのである。





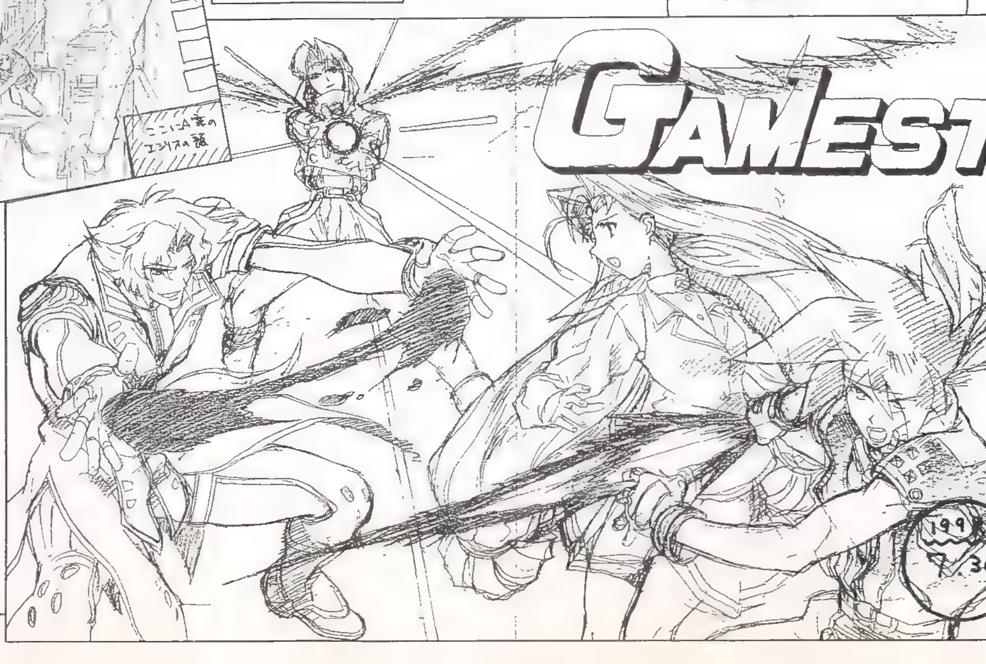




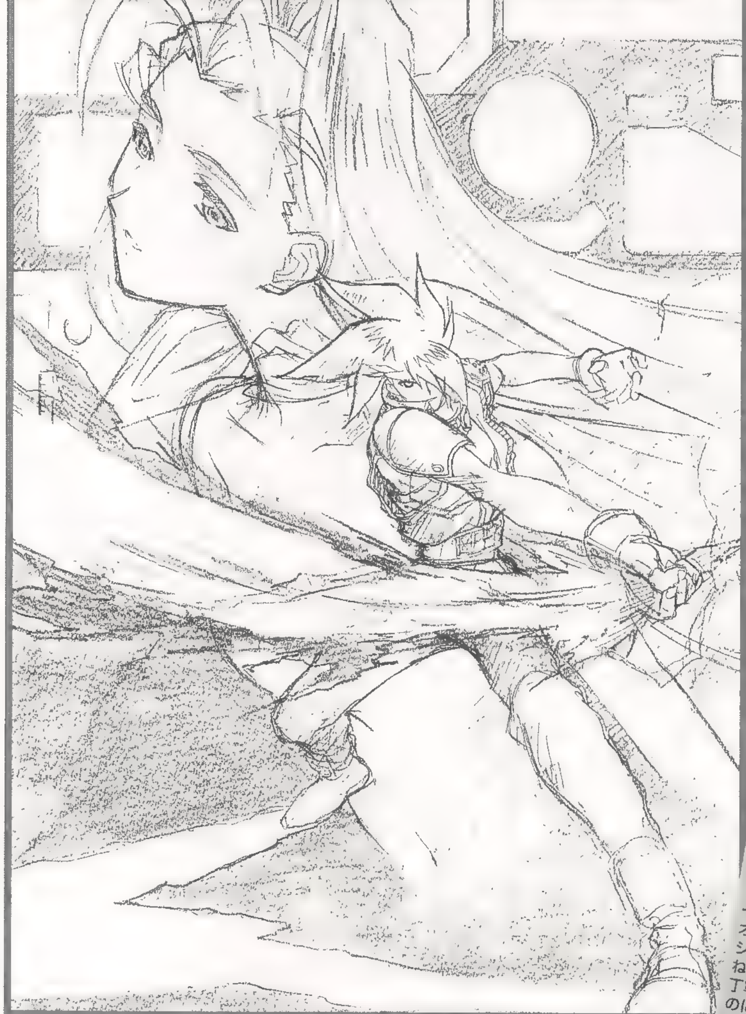


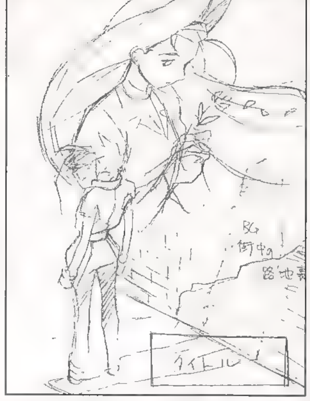
サイキックオフィシャル小冊子用イラストのラフ案。
右上のものが採用された。

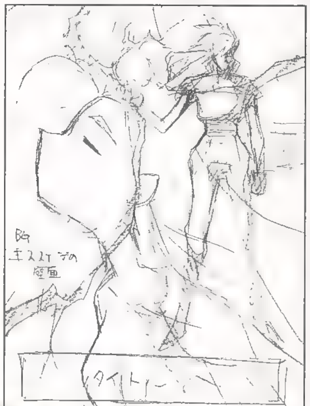
表紙ラフイラスト



ORCE 2012







history

そして２年後の西暦2012年。

ウォンの力を得て、軍の超能力研究は飛躍的な進歩を遂げた。

これにより世界各国が軍事バランスを取るべく、競って超能力の軍事利用に力を注ぐ結果を招く。

世界中で次々と実験用サンプルとして捕らえられ幽閉されるサイキッカーたち。

それにより、もはやサイキッカーの存在は、一部の人間しか知らない極秘事項ではなくなっていた。

民間レベルでのサイキッカーの告発。人目を忍び次第に居場所を失ってゆく超能力者たち。時代は彼らに死の宣告をしたかに思えた。

だがそんなある日、絶望の中で暮らしていたサイキッカーたちの元へ、キース復活のテレパシー通信が流れる。発信者は崩壊したノアの元同志であったカルロ。

死んだと噂されていたキースは生きていたのか？生きる希望を胸にカルロの元へ集まる、世界中のサイキッカーたち。

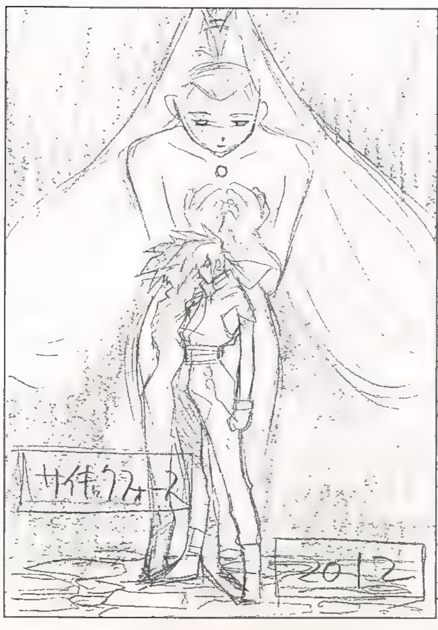
ここにカルロを中心とした新生ノアが誕生する。対するは、ウォン率いる軍サイキッカー部隊。そしてもう１人。サイキッカーのみを狙う謎のハンター、マイト。果たして彼の正体とは？

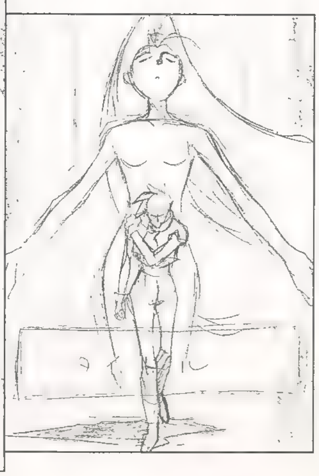
サイキッカーの明日を賭けた戦いは、日に日に混沌としていく。

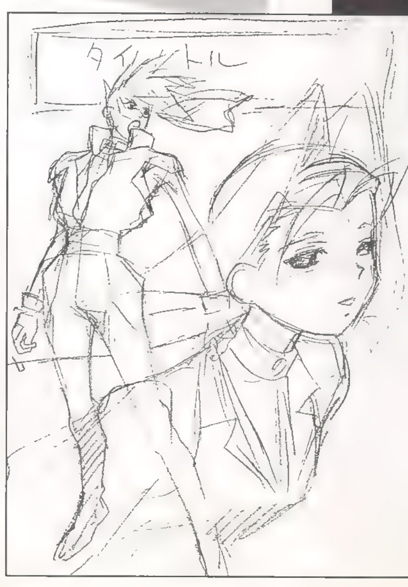
HIROSHI OUSAKA COMMENT

今回掲載されているものは、完全ボツとイメージ稿の２種類が収まっています。完全ボツはオフィシャル用が大半で、キャラクターイメージのつかめていなかった初期のものが多いですね。ＰＦという作品は、キャラクターがかなり丁寧に作り込まれているので、それを把握するのにかなり手間取りました。イメージ稿はポスターのために描き下ろしたものです。思いつくままに描いたものばかりなので、仕上がりとは微妙に違っていたりします。

オフィシャル
イラスト
ラフスケッチ



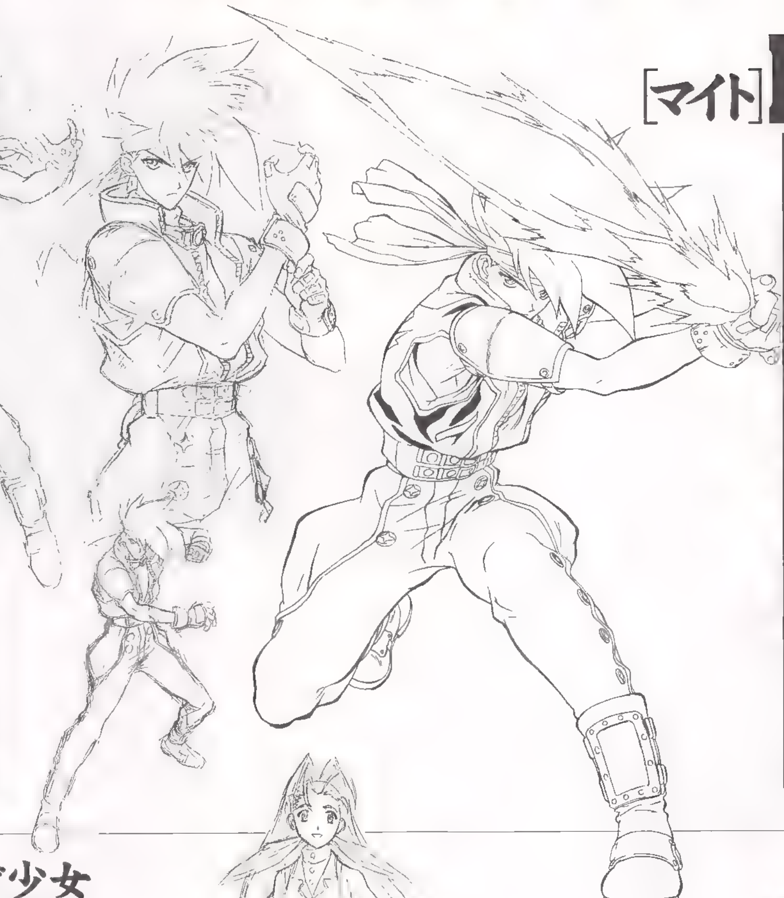




【サイキックフォース2012】設定資料集

Art File of PSYCHIC FORCE 2012 ©TAITO CORP.1997

疾走する狩人
［マイト］MIGHT



DATA

●年齢／16歳●性別／男●所属／なし
●能力／電撃●CV／緑川 光

辻斬りのようにサイキッカーを狙う少年、マイト。彼の敵は、軍サイキッカー部隊でもノアでもない。

ただ、サイキッカーを狩ることのみ。その使命だけが彼を動かしている。

マイトには、過去の記憶がまったくない。あるのは、マイトという名前と、重い傷を負って倒れていた自分を救ってくれたパティのことだけだ。

パティの不思議な力が宿った声は、マイトの砂漠のような心に潤いをもたらせてくれるのか？

パティの歌声に温かいぬくもりを感じるマイト。だが、マイトのサイキッカーハンターとしての宿命は、そのパティの命をも奪おうとしていた……。

◎開発より一言

バーンに代わる新主人公だし、バーンはある意味少し癖が強かったので、ストレートにカッコイイ主人公の記号を詰め込んでみました。服装については、バーンがレーサータイプのバイクに乗ってそうな格好だったので、アメリカンバイカーっぽくしました。

HIROSHI OUSAKA COMMENT

なかなか描く時に苦労するキャラです。というのも、単なる熱血キャラではないので、表情がなかなかハマってくれず手こずった記憶があります。あと、髪型も特殊なので、なびかせたりするとマイトに見えてくれないんです。

ひかりの声を紡ぐ少女
PATTY［パティ］



DATA

●年齢／15歳●性別／女●所属／なし
●能力／音●CV／くまい ともこ

母の不思議な力が宿った声。その子守り歌は幼子を泣き止ませ、いたわりの言葉で病人は健康を取り戻した。

同じ能力を受け継いだパティは、失踪した母の行方を捜す旅に出る。

超能力は『人を傷付ける力ではなく、人を救うための力』と願うパティ。だが、彼女の超能力(ちから)に、軍や、新生ノアの追究の手は伸びる。

そのパティの前に現れたサイキッカーハンター、マイト。対極的な2人の間に生まれる不思議な友情。奇妙な関係で結ばれた2人は、行動を共にすることに。

そして、母がすでに殺されていることを知ったパティは、その真相を突き止めるため、自らも戦いの場に出て行くことを決意する。

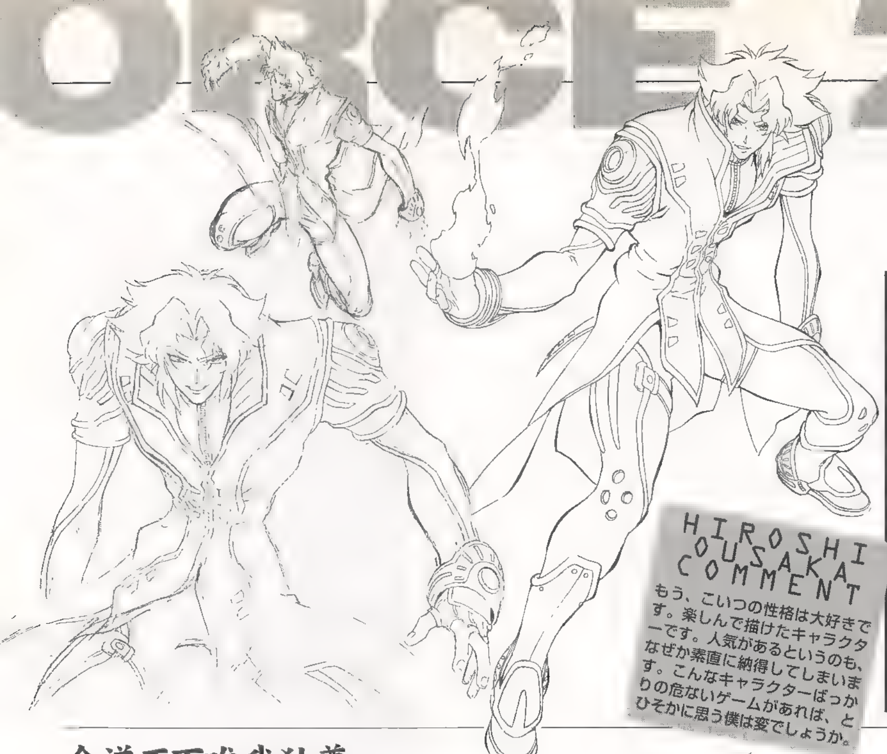
◎開発より一言

一番苦労したし、上がったのも一番最後でした。また、ストーリーの変更によって服装や年齢が変わったりもしました。普通の私服っぽい格好ということで、学校制服をモチーフにしてます。それだけだと地味なので、猫耳と巨大なバーニアヘアで特徴を付けました。この髪がポリゴンで再現できるか心配でしたが、動いてよかったです。

HIROSHI OUSAKA COMMENT

子供っぽい体型のバランスを取るのに苦労しました。髪型にボリュームがあるので、どうしても頭が大きく見えるんです。ラフを取るのが一番多かったキャラクターだったと思います。

ORCE 2012



狂える闇の衝動
[刹那]SETSUNA

DATA●年齢／27歳●性別／男●所属／軍サイキック部隊
●能力／闇●CV／酒井　哲也

あんな親父のようになりたくない！

力を望んだ彼は、家を飛び出し、絶対的な権力を掌握していた軍の一兵士として入隊を果たす。

だが、そこで彼を待っていたものは今までと何ら変わらぬ屈辱の日々。加えて、彼のような境遇の男が士官に上がれる術は、まったくといってなかった。

このまま軍の消耗品で終われるか！ウォンの人工サイキッカー計画を耳にした彼は、ウォンのところへ走り、その実験台として志願する。

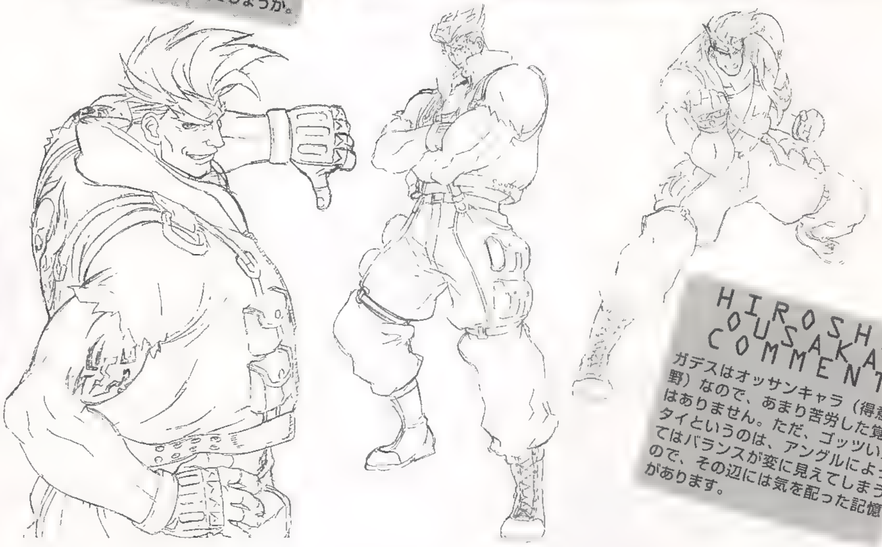
自分自身の肉体と引き換えに手に入れた未知なる脅威の力。最強を自負する絶対的な自信とプライド。人間であったがゆえのサイキッカーに対するライバル心は狂気にまで燃え盛り、その炎はやがて、仲間のガデスや創造主であるウォンにまで向けられる。

軍の秘密兵器、人工サイキッカー完成体第一号。その名は刹那。

◎開発より一言
基本のアイデアがチームの人から出ていたので、それを基にして車◯ベースの荒◯仲吾エッセンスでまとめました。ガクランをイメージしてます。刹那なりの濃さ・くどさを出すのに苦労しました。

HIROSHI OUSAKA COMMENT
もう、こいつの性格は大好きです。楽しんで描けたキャラクターです。人気があるというのも、なぜか素直に納得してしまいます。こんなキャラクターばっかりの危ないゲームがあれば、とひそかに思う僕は変でしょうか。

念道天下唯我独尊
GUDEATH
[ガデス]



DATA●年齢／33歳●性別／男●所属／軍サイキッカー部隊
●能力／重力●大友　龍三郎

強力な超能力が覚醒した日、彼は至高の喜びを感じたことだろう。

なぜなら信じる者は己のみだったのだから。

差別される側から差別する側へ。新生ノアの所属だった彼が、同胞を売ってまで軍の傭兵として寝返ったのは当たり前の選択だった。

すべては自らの思うがまま、その時の気分次第。カルロの理想もウォンの野望も知ったことではない。彼にとっての戦いとは、ただの遊びにすぎないのだ。

◎開発より一言
ワイルドでマッチョでアーミールックなガデスさん。アメコミのキャラ風にデザインしました。背中のジャックポットは、マイトの初期設定にあったマイトの所属チーム名を持って来たものです。

HIROSHI OUSAKA COMMENT
ガデスはオッサンキャラ（得意分野）なので、あまり苦労した覚えはありません。ただ、ゴッツいガタイというのは、アングルによってはバランスが変に見えてしまうので、その辺には気を配った記憶があります。

PSYCHIC F

【サイキックフォース2012】設定資料

Art File of *PSYCHIC FORCE 2012* ©TAITO CORP 1997



HIROSHI OUSAKA COMMENT

元来、イケてる姉ちゃんキャラと同じくらい親父キャラを描くのが好きなので、玄信を描くことをひそかな楽しみにしていました。ただ、単なる親父ではないので、力強さとか頼もしさをどう描くかというのは難しかったですね。

無明転回

GENSHIN[玄信]

DATA●年齢／60歳●性別：男●所属：影高野●能力／呪術●CV：糸 博

影高野の退魔師、玄信。彼は、かつて超能力を邪悪な化身と恐れ、世界中のサイキッカーを退治に行脚した六道玄真の兄弟子にあたる。

退魔の行を終え、総本山に帰った玄信の前にあったのは、全滅した影高野の姿。

「影高野(ここ)を滅ぼしたのは、サイキッカー…」

こときれる前に、そう言い残した兄弟弟子の言葉だけを手がかりに、玄信は再び総本山を後にし、仲間の仇を討つ旅に出る。

影高野を全滅させたサイキッカーとは、新生ノアか？それとも軍サイキッカー部隊の仕業か？

◎開発より一言

影高野なので、やはり“耳”は外せないでしょう。おじいさんで兄弟子という設定だったので、より位の高さを出したつもりです。歌舞伎の衣装を参考にしました。体が小さいので巨大な巻き物でバランスを取りました。

喪失した鋼の心

GATES[ゲイツ]

DATA●年齢／39歳●性別／男●所属／新生ノア●能力／科学兵器●CV／津久井 教生

軍の対サイキッカー用サイボーグだったゲイツ。妻と娘を殺されたキースへの恨みが、純粋なメカニズムに彼をさせなかった。

コンピュータにはあってはならない感情が、機械の体との拒絶反応を生み、ノアとの戦闘の途中で作動不能となったゲイツは、旧ノアのアジトに格納されていた。

新生ノアを結成したカルロは、そのゲイツのボディを回収し、対軍用のサイボーグとして復活させる。

すべてのデータを消去され、αと名付けられたゲイツは、ノアの新しい兵士として生まれ変わった。

◎開発より一言

基本構成は何ら変わっておらず、リニューアルしただけのα。前作は機能が見て分かり易いようにデザインしたんですが、今回はかっこ良くしようと思って、今風のラインにしました。肩のミサイルポットの機構に苦労しました。



HIROSHI OUSAKA COMMENT

下手にポーズとか付けると逆にこのキャラクターは雰囲気を壊してしまうので、極力、ありふれたポーズをつけるのではなく、カタマり感でなんとかムードを出せないかなと思いながら描いていました。

ORCE 2012



流水の臥竜
[カルロ]CARLO

DATA

●年齢／24歳●性別／男●所属／新生ノア
●能力／水●CV／中村　大樹

ウォンの率いる軍サイキッカー部隊によって、サイキッカーたちは行き場のない生活を強いられていた。数年前、サイキック研究所に囚われていた彼は、妹のレジーナと共にキースによって救われた。ノアに希望を見いだしていたカルロは、もう一度、サイキッカーのための理想郷を作るため、自らキースの代弁者として同志を集める。

明晰な頭脳と類い稀な超能力を武器に、迅速かつ合理的に計略を遂行するカルロ。

だが、同胞ガデスの裏切りによって、大半の仲間をウォンに売り渡された新生ノアは、残った同志たちの間で不信感が生まれ、早くも空中分解の危機を迎える。

カルロの前にしか現れないという新生ノアの総帥キースとは、本当にあのキースなのか？それとも彼の作った影武者なのか？

窮地に追い込まれたカルロは、最後の決断を迫られる。

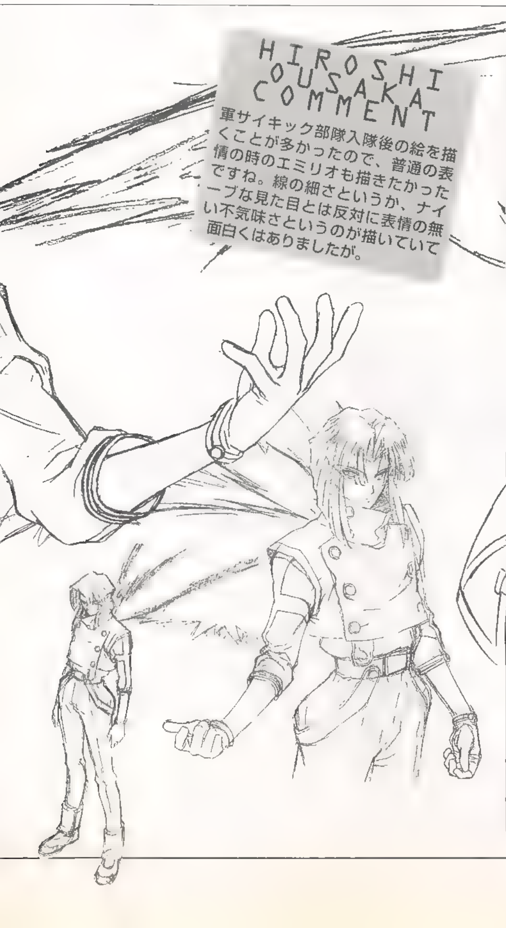
◎開発より一言

几帳面な感じと水をイメージしてデザインしました。おしゃれにしようと思いモードを意識しました。

顔は大○千里をベースに考えています。

HIROSHI OUSAKA COMMENT

甘いマスクの中に潜むその性格を考慮したため、ポーズを考えるのに時間がかかったキャラです。表情のほうも、顔の角度によってはメガネで眼が隠れてしまうので、その辺でも悩まされました。



HIROSHI OUSAKA COMMENT

軍サイキック部隊入隊後の絵を描くことが多かったので、普通の表情の時のエミリオも描きたかったですね。線の細さというか、ナイーブな見た目とは反対に表情の無い不気味さというのが描いていて面白くはありましたが。



爆風の鳳凰
[レジーナ]REGINA

DATA

●年齢／22歳●性別／女●所属／新生ノア
●能力／火炎●CV／福島　おりね

理想郷を築くため、自らの命を賭けて戦う新生ノアの女性戦士レジーナ。しかし、彼女の戦う本当の理由は、兄のため。兄への強い憧れ、兄への想い。兄、カルロに対する気持ちが彼女を戦場に駆り立てる。

ノアの崩壊後、軍サイキッカー部隊に追われながら、同志を集め続けるカルロを支えていたレジーナ。

2年の歳月を経て、ようやく新生ノアを誕生させた。だが、ガデスの裏切りによって新生ノアは崩壊の危機に。

苦悩する兄の姿を見かねたレジーナは、ウォンを倒すため、危機を省みず、単身サイキッカー部隊の本部へ乗り込んで行く。

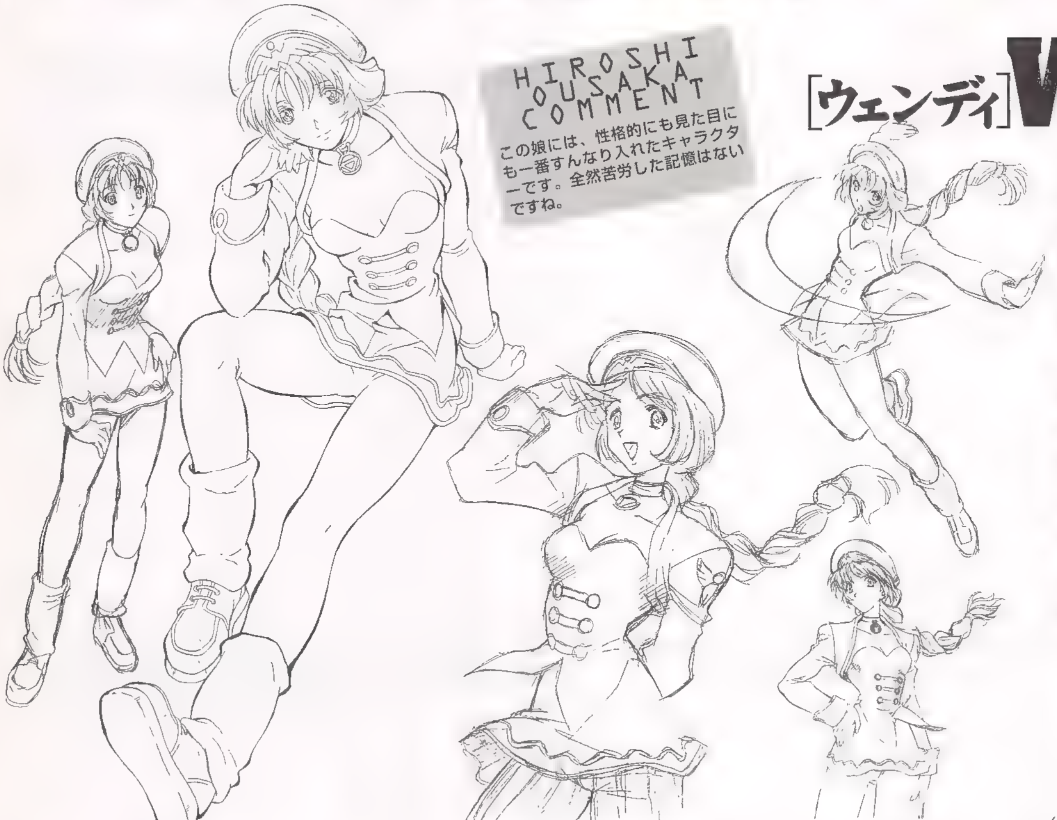
◎開発より一言

カルロとレジーナは兄弟で水と火というのが決まったので、対になるようにデザインしました。シースルーを女性キャラに使いたくて採用。露出度を上げようとボディスーツ風ワンピースにしたんですが、スカート履き忘れたの？と言われてしまいました。

HIROSHI OUSAKA COMMENT

ポーズとかプロポーションにかなり好みが入ってしまい、今では反省しています。こういうキャラクターをどう描くかというのは、描き手の好みが一番出るという良い見本になってしまいました。でも、描いている時は楽しかったです。

悠久の風と共に
[ウェンディ] WENDY



HIROSHI OUSAKA COMMENT
この娘には、性格的にも見た目にも一番すんなり入れたキャラクターです。全然苦労した記憶はないですね。

DATA

●年齢／17歳●性別／女●所属／なし
●能力／風●CV／氷上　恭子

ノア本部の爆破消滅は、ウェンディーを、バーン、エミリオと生き別れにさせた。

爆発の炎の中に消えていったソニアと名乗ったあの女性は、本当に姉のクリスだったのか？

その答えを見付けるべく、そしてバーンとエミリオを探すため、ウェンディーは１人、危険な戦いの中に身を投じる。

彼女の前に立ちはだかるのは、新生ノアの追手やサイキッカーハンター、マイトの強力なサイキックパワー。そして、軍サイキッカー部隊の刺客として現れるエミリオ。

ウェンディーは、昔のエミリオの心を取り戻すことができるのか？また、知らず知らずのうちに彼女の心に芽生えたバーンへの想いの結末は？

◎開発より一言
お姉さんになっていろいろ成長したので、少し色気を増してあげてます。ＰＦはいろんな角度から見るのでスカートはタブーだったんですが、スパッツで下品にならないようにしてクリアしました。

堕ちた天使
EMILIO [エミリオ]



DATA

●年齢／17歳●性別／男
●所属／軍サイキック部隊
●能力／光●CV／高山　みなみ

バーン、ウェンディーと共にノア本部に潜入したエミリオ。だが、ノア地下要塞の爆発に巻き込まれた彼は、突如介入してきた軍の手によって捕獲され、サイキック研究所に幽閉されてしまう。

実験用サンプルとしての運命を待つだけのエミリオに、意外な人物が救いの手を差し伸べた。リチャード・ウォン。なぜサイキッカーの敵であるはずの軍にウォンがいたのか？憔悴したエミリオのガラスのような心は、その疑問に答えられる余裕はすでになくなっていた。

そして２年後。エミリオはウォンの率いる軍サイキッカー部隊にいた。破壊を好み、自己の能力に悦する今の彼の目に、以前のような悲しみの色はない。その中で、彼が忌まわしい超能力と恐れていたものまでが、徐々に覚醒を始めていた。

◎開発より一言
ストーリーと絡めて前作とのギャップを出すために、急成長したエミリオ。軍属に見えるように気をつかいました。エミリオらしさを残すための、サスペンダーと丈の短い上着がポイントです。

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　　サマーバーゲン開催中

アイレム
R-TYPE Ⅱ　10K
スパルタンX　10K
迷宮島・妖獣伝　各5K
イメージファイト　10K
ビジランテ・大工の源さん　各3K
カプセルインベーダー　28K
ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ　各15K
銀河帝国の逆襲　15K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
ネオジオMVSカセット
各種　格安
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
魔界の野望Ⅱ, Q&D　各3K
1942・ハルガス　各8K
1943　15K
ストリートファイター　15K
SF-Ⅱ　5K
SF-Ⅱ　ダッシュ　6K
〃　ターボ　8K
USネイビー　18K
チキチキボーイ　25K
マジックソード　18K
ナイツオブザラウンド　15K
天地を喰う　15K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応)　2K
ドギューン　10K
V-5　8K

コナミ
グラディウス(電源H付)　25K
〃 〃 Ⅱ　20K
〃 〃 Ⅲ　25K
スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
パロディウスだ, 出たなツインビー　各3K
ヘクシオン
クライムファイター　10K
〃 〃 2　12K
魔獣の王国　48K
Q-バート　68K
キューブリック　28K
サーカスチャーリー　8K
GX ROMボード 格安　1K~

ジャレコ
プラスアルファ　28K
セイントドラゴン(天聖龍)　5K
P-47エイシス、湾岸戦争、ゲーム天国、グラディア、エンゼルキッス、スーチーパイⅡ(ロム) 各1K
メガシステムマザー 格安

デコ
空手道・ロボコップ　各 5K
ダークシール　8K
ドラゴン忍者　7K
クルードバスター　5K
コブラコマンド　5K
プロゴルフ・テニス　各3K
マジカルドロップ　2K
〃 〃 +1　5K
大相撲　5K

セガ
フリッキー　18K
ファンタジーゾーン　15K
タイムスキャナー16B　10K
カルテット 2 16A　15K
ぷよぷよ、テトリス　各2K
コラムス2、コラムス　各2K
ボナンザブラザース(S24)　10K
シャドーダンサー、忍び　各5K
テディボーイブルース　28K
青春スキャンダル　25K
アップンダウン　28K
ピットホールⅡ　28K
ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)　各3K
モンスターランド　15K
トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、他
バーチャーファイター2
詳細は情報FAX(下記)を!!

タイトー
スペースインベーダー　25K
クイックス 純正　18K
アルペンスキー　25K
ジャングルキング　25K
ドクタートッペル探検隊　5K
べんべろべー　15K
メイズオブフロット　3K
中華大仙, 奶里金団　各5K
飛龍の拳　18K
ハブルボブル　12K

飛翔鮫(F.SHARK)　5K
究極タイガー　8K
アルカノイド S付　3K
〃 リベンジー S付　5K
ヴォルフィード　2K
パズニック、フリップル　各2K
ダッシュ野郎　15K
フォーティ ラブ　8K
イグジーザス　12K
女三四郎　15K
フィールドゴール　38K
フロントライン　5K
リングレイジ、　5K
黄金の城　18K
TUBE-IT(ロケVer.)
パズル、インストデップなし15K

F-2 マザーボード付
ブリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズハグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・ダイノレックス5K・忍者キッス5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 5K. ルナーク5K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)

F3-Subカートリッジ
0.5Kより各種
、各種格安 F3マザー特価

テクモ
アルゴスの戦士　18K
スターフォース　15K
雷牙　10K
サンダードラゴン　10K
ボンジャック　1えK
がんばれギンくん　5K
スイマー　15K

テクノス
くにお君　6K
ダブルドラゴン　3K
ドッヂボール　2K

ニチブツ
アームド エフ　5K
テラクレスタ(FM音源版)　8K
五目ならべ(連珠)　5K
クレージークライマー(c)　18K
ムーンクレスタ (c)　12K
ムーンエイリアンP-Ⅱ　8K
フリスキートム　98K

UPL
タスクフォースハリアー　5K
ムスタング　8K
アクロバットミッション　8K

ユニバーサル
スナップジャック　12K
コスミックアベンジャー　38K
ミスターDO　18K
Mr.Do ユニコーン　12K
Mr.Do ワイルドライド　15K
ジャンピングジャック　18K

ナムコ
ナムコクラッシックVol1　15K
〃 〃 Vol2　30K
マーベルランド　18K
アサルト　パネル付　20K
パックマニア　25K
ドラゴンスピリット　28K
子育てクイズマイエンゼル　2K
〃 〃 2　3K
源平討魔伝　20K
ローリングサンダー　38K
グロブダー　25K
マッピー　15K
ギャプラス　8K
ドルアーガの塔　28K
エメラルディア　3K
F/A　10K
スーパーワールドコート　3K
ニューラリーX (c)　15K
ニューマンアスレチック　10K
ゼビウス　10K
ディグダグ　ギャラガ　各5K
パックギャル　8K
パックマン (c)　5K
ギャラクシアン (c)　5K

サマーバーゲン
開催中
最新
中古基板情報は
FAXで!

その他
サファリーラリー　80K
パイプドリーム　5K
ウルトラマン・クラックス　各2K
ミサイルコマンドS付　68K
五月陣戦, 逆珠員族　各2K
ボラックス　2K
第三惑星　68K
センティピード　38K
フェニックス　10K
クレージーコング　15K
部品・完品　各種 あります。
詳細はFAX情報をご覧下さい

ロジックプロ　2K
ロジックプロ2　3K
ヨットマン　88K
ハンハンカー　15K
ニュージグザグ　10K
ハーディ　12K
ボレンチ　18K
キャプテンスタントマン　18K
シルバーランド　28K
ペラチャン　38K

任天堂 VSボード ☆☆☆ 各種 格安 販売中

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, スームイン, 麻雀大予言, おるとん族論団, 早くやってよ, 麻雀学園, グッとB雀, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム, 華の舞、各2K
スーパー0禁版 8Kスーパーリアル3K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		58KⓄ
サンダーブレード	(a)	8K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	8K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20KⓄ
ストライクファイター	(a)	20KⓄ
スターブレード	V21(a)	18K
エアーコンバット	V21(a)	18K
ソルバルウ	V21(a)	18K
ギャラクティックストーム		18KⓄ
ナイトストライカー		38KⓄ
ウォーリアブレード		8K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK!
画面切替えハーネス付 COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意　Ⓞ印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基盤は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　(1)現金書留
(2)代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。
分割払い(頭金なし)始めました

詳細はお問合わせ下さい。
基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は**全商品消費税込みです**

サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日 日曜日(祝日は営業)
電話受付 午後1時~午後7時

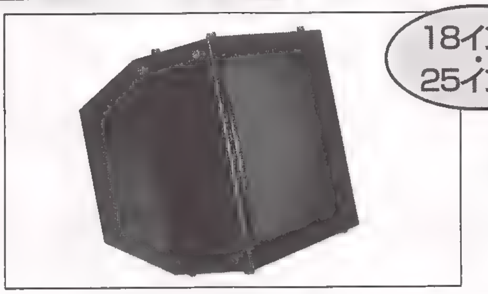
18インチモニター新発売

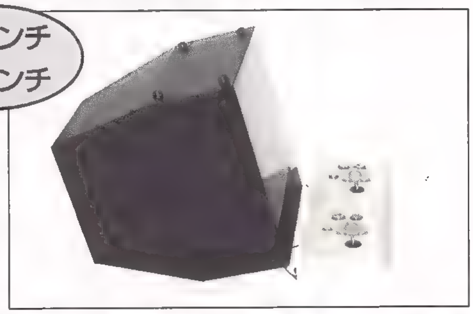
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15、24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000(程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチ
・
25インチ





25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"(12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

秋葉原にゲームジャンクショップ

その名も…
ジーフロント

G-FRONT

来店歓迎

MENUは日替わり、鮮度のいいものそろってます

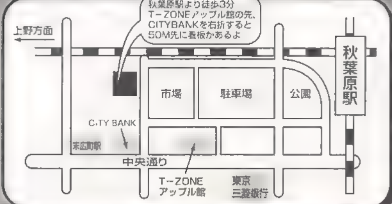
●ゲーム基板・筐体 ・・・	新品基板（全品値引きあり）中古基板、ジャンク基板、各種中古EP-ROM、アップライト、ミニアップ、テーブル筐体
●ゲームパーツ ・・・・・・・	7A電源→400円　10Wスピーカー→100円均一 中古配線、中古エッジコネクタ→100g50円より　再生ボタン（30パイ→50円）
●ゲームグッズ ・・・・・・・	販促用ポスター、非売品ポスター、インスト、ヘッダー
●中古モニター ・・・・・・・	サイズ各種、15・24khz対応、ナナオ、東映、三和、プロジェクター
●大型ゲーム・パーツ ・・	大型基板（シングルメダル機）、ハンドル、ペダル、シフトレバー、シート、ガン、アナログスティック
●パチンコ・スロット ・・	CR機、羽根物機、景品払い出し機、中古スロット台、ボタン、豆球
●コンピュータ・AV ・・・	G−FRONTオリジナルdos/v用5インチベイ内蔵ツインファン（8cm*2）　¥1980円!

取り扱い商品の販売価格例

●18インチモニター　15khz	¥6800	●月華の剣士	¥12000
●18インチモニター　15khz/24khz	¥10000	●バーチャファイター3（電源付）	¥48000
●26インチモニター枠付き	¥25000	●バーチャファイター3tb（電源付）	¥98000
●バンパイアセイヴァー	¥2500	●バンパイアハンター2	¥5500
●バンパイアセイバー2	¥6000	●ハーネス作成	¥3000より

G−FRONTホームページ開設しました。アドレスは──

www.alles.or jp/˜gfront



G-FRONT

〒101-0021
東京都千代田区外神田4-13-7アヅマビル2F

営業時間　年中無休　AM11:00〜PM7:00

TEL.03-3255-0013　FAX.03-3255-3818

WE SELL NEW & USED PCB.
NOW ON SALE!!

ゲーム屋行くならマックへGO！

今月の買取強化基板

※5月下旬価格より

アルゴスの戦士	13,000円
悪魔城ドラキュラ	40,000円
サイコソルジャー	30,000円
ガンスモーク	13,000円
闘いの挽歌	13,000円
フェアリーランドストーリー	24,000円
X−MEN（コナミ）	13,000円
スペランカー	10,000円
スペランカーII	12,000円
私立ジャスティス学園	90,000円
エアガイツ	60,000円
マーブルvsストリートファイター	40,000円
セガモデル2A	25,000円
セガモデル2B	50,000円
鉄拳3	95,000円
ポケットファイター	33,000円
ネオジオハードキット各種	8,000〜15,000円
スーパーパズルファイターIIX	23,000円
タンクフォース	23,000円
上海II	15,000円
雷電ファイターズ	38,000円
ストリートファイターEXplus	30,000円

※インストマニュアル等がないと値段がマイナスになる場合があります。
※買取りの際は身分証明が必要になります。又18歳未満のお客様は保護者の承諾が必要です。

輸入グッズもマックでGET！

アジア仕様、ビデオCDも再生可能なプレイステーション。
※110V〜240Vの電源なので国内で使用可！
…………………………… **47,000円**

プレステの起動が早くなる等、色々出来る！
※簡易日本語マニュアル付き。
プロアクションリプレイ…3,300円

プレステのCDドライブの調子が悪い方へ
※SCPH−1000〜SCPH−5000に対応。
CDのピックアップ等……6,000円

他にもマジック・ザ・ギャザリングの中文版カード、サターン版プロアクションリプレイも有ります。詳しくはTELにて。

今月のお買得基板

※数に限りがあります。

ストリートファイターIII 2ndインパクト
ストリートファイターIII＋ウォーザード（ロム）
ダンシングアイ
ヴァンパイアセイバー2（サブ）
ヴァンパイアハンター2（サブ）
ストリートファイターZERO/ZERO2（ロム）
その他お買い得基板多数アリ！

コントロールボックス

価格はTELにてお問い合わせ下さい。 **取扱中**

- コンボAV
- パナツイン
- パナカスタム
- ΣAV5000&8000TB

縦置き、横置きもOKのスグレモノ

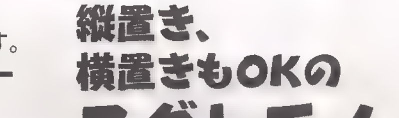


キョーワインターナショナル製
18インチモニター
38,000円

地下鉄末広町駅より徒歩0分

ゲーム屋マック
MAK JAPAN

〒101-0021
東京都千代田区外神田4-7-2　小林ビル4F
TEL:03−3255−0737〔代表〕
FAX:03−3255−0738
EXPORT:+81−3−3255−0734



元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

(アイレム)
ロードランナーI～III 各15K
アンダーカバーコップス 13K
海底大戦争 17K
アールタイプ 10K
最後の忍道 10K
リーグマン 15K
ボンバーマンワールド 12K
スペランカー 10K
スペランカーII 12K
フック 12K
クロスブレイズ 10K
ジオストーム 12K
ファイアーバレル 12K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

(SNK)
ループレバーのゲーム(P付) 30K～
ASO 8K
アテナ 10K
サイコソルジャー 25K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

(カプコン)
エグゼドエグゼズ 18K
ガンスモーク 13K
闘いの挽歌 15K
D&D 2(サブ) TEL
エイリアンVSプレデター(サブ) 18K
ストリートファイター ザ・ムービー 22K
カプコンスポーツクラブ(サブ) TEL
マーブルVSカプコン(サブ) TEL
私立ジャスティス学園 TEL
闘神伝2 TEL
スターグラディエーター TEL
キャプテンコマンドー 12K
ウィロー 17K
1941 18K
※ストリートファイターEX高価買取(TEL)
※CPシステム基板高価買取(TEL)
※CPSIIサブボード高価買取(TEL)

(コナミ)
グラディウス(ROMボード) TEL
グラディウスIII 18K
ゼクセクス 15K
A-JAX 15K
悪魔城ドラキュラ 45K
サンダークロス 13K
サンダークロスII 12K
ツインビー(ROMボード) TEL
ミスティックウォリアーズ 20K
バトランティス 25K
魔獣の王国 30K
バイオレントストーム 19K
メタモルフィック フォース 20K
ダダンダーン 17K
GIジョー 20K
ギャラクティックウォリアーズ TEL
バーサスネットサッカー TEL
ドラグーンマイト 18K
X-MEN 13K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

(ジャレコ)
シティコネクション 15K
忍者くん 2 10K
サイキック 5 17K
バルトリック 25K
ロッドランド 10K
プラスアルファ 15K
※ジャレコレトロ基板高価買取(TEL)

(セガ)
アッポー 10K
ロボレス2001 10K
エイリアンシンドローム 18K
SDI(純正P付) TEL
パレット TEL
ピットフォールII 20K
ゴールデンアックス 2(4P) 18K
ゲイングランド 35K
アラビアンファイト 12K
アレックスキッド 10K
フリッキー 10K
ヴァーチャファイター3(電付) TEL
ヴァーチャストライカー TEL
ヴァーチャストライカー2 TEL
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

(タイトー)
レインボーアイランド 20K
レインボーアイランドEXTRA 15K
レイメイズ 18K
ライトブリンガー 14K
黄金の城 15K
アラビアンマジック 15K
レイストーム TEL
フェアリーランドストーリー 25K
サイキックフォース TEL
サイキックフォースEX TEL
ファイターズインパクト TEL
スーパーフットボールチャンプ TEL
ちゃっくんぽっぷ 30K
ニンジャウォリアーズ TEL
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

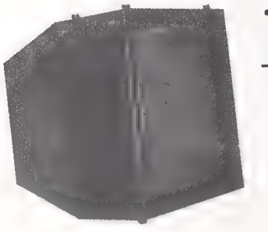
(データイースト)
ザビガ 25K
B-ウイング 25K
トリオTHEパンチ 24K
ナイトスラッシャーズ 22K
グレートラグタイムショー 20K
ミッドナイトレジスタンス(P付) TEL
のぼらんか 13K
サンダーゾーン 8K
ブラッディウルフ 13K
エドワード ランディ 20K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

(ナムコ)
ベラボーマン(ボタン付) 50K
F/A 8K
マッハブレイカーズ 17K
アウトフォクシーズ 12K
タンクフォース 17K
鉄拳 TEL
鉄拳 2(Ver AOK) TEL
鉄拳 3 TEL
ソウルエッジ(Ver IOK) TEL
ダンシング アイ TEL
ゼビウス3D/G TEL
※ナムコシステム I マザーボード 14K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

(その他)
首領蜂 27K
怒首領蜂 TEL
エクイテス 25K
スプレンダー ブラスト 25K
ハイボルテージ 25K
クレージー クライマー 25K
フリスキートム 35K
アルゴスの戦士 13K
ソロモンの鍵 20K
鮫! 鮫! 鮫! 16K
セーラームーン 15K
クイズ セーラームーン 15K
豪血寺一族 2 12K
豪血寺一族外伝 18K
マジンガーZ 13K
ミュータントナイト 18K
ガンダーラ 15K
大江戸ファイト 12K
ジャッキー チェン 20K
ジャッキー チェン 2 23K
ナックルバッシュ 11K
サンダードラゴン 2 17K
ゼロチーム 13K
ノストラダムス 13K
アークエリア 18K
ウルトラ警備隊 16K
ノバ 2001 12K
バイパーフェイズ1(NEW) 20K
バトライダー 28K
エスプレイド TEL
バトルガレッガ 15K
ツインイーグル 2 17K
雷神魔傀 16K
魔法大作戦 8K
雷電ファイターズ TEL
雷電ファイターズ 2 TEL
闘姫伝承(ROM) TEL
バツグン 10K
戦球 18K
スーパースラムス 18K
ストライカー1945 14K
ストライカー1945 II TEL
戦国エース 12K
戦国ブレード 10K
ガンバード TEL
麻雀ホットギミック TEL
ファイナルロマンス R TEL
ブラッディロア TEL
ソルディバイド 10K
※その他レトロ基板高価買取(TEL)

このリスト以外の基板、コントロールBOX等も高価買取致します。詳しくはTELにてどうぞ!

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。
  郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。
- 郵送での買取金額合計が8万円以上の場合、送料は着払いでOKです



18インチモニター 販売 始めました!

¥38,000
(税・送料別)

★各種家庭用ゲーム機対応
★RGB21ピン入力
★15/24kHz対応
★縦置き可能

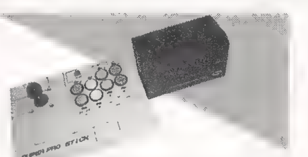
今月のオススメ基板

★子育てクイズ マイエンジェル 2 ……5,000円
★でろ～んでろでろ ……10,000円
★エリア88 ……13,000円
★U.S.ネイビー ……9,000円
★ニモ ……15,000円
★ナイツ オブ ラウンド ……12,000円

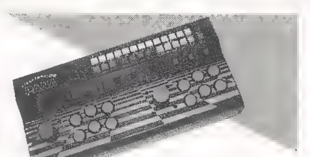
コントロールBOX 各種 激安販売中!!



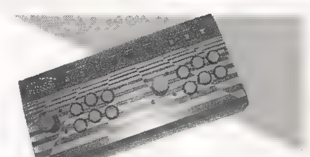
コンボAV
¥28,000



シグマAV5000 ¥24,000
シグマ8000ターボ ¥15,000



パナツインロング
¥35,000



パナカスタムロング
¥29,000

VEGA JR.



¥29,000

〈特 徴〉
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ／幅650×奥行200×高さ100

連射ボタンが独立したDXタイプ

VEGA JR.DX　¥36,000

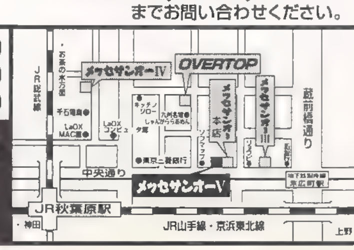
通信販売も絶好調!!

お電話にてご注文後、即配達代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

海外家庭用ソフト及び、改造ツール等の通販も行なっております。

詳しくは **海外ソフトコーナー**
TEL.03(3255)3452
までお問い合わせください。

営業時間
月～水 10:30～20:00
木～土 10:00～20:00
日・祝 10:30～19:30

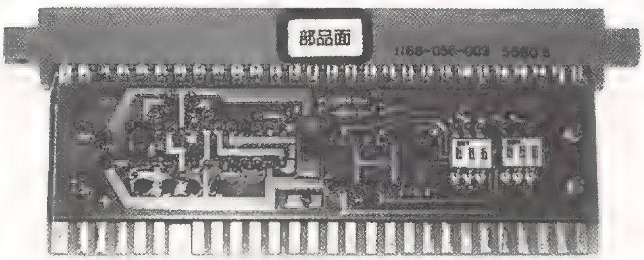


ゲームフリークのオアシス
メッセサンオーV号店 B1F
基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8
基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

売り切れごめん

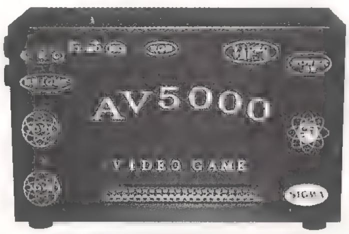
大好評のゲーセン基板の最終兵器V9
も残りわずかです。

新製品コーナー
ゲーセンにも最適な 同期連射装置



型番JA－1 ￥6,000

- ＊JAMMA基板専用です
- ＊JAMMA基板とハーネスの間につけるだけですので簡単に取り付け出来ます
- ＊15発と30発／秒切り換えＳＷ付き
- ＊3つボタンに対応(各ボタンON/OFF可能)

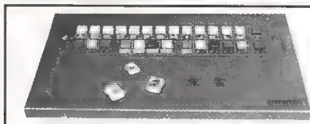


AV-5000の特徴

*ゲーム基板をテレビに映す装置です。
*テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
*くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応(別売のS端子が必要)
*超小型(縦125×横200×奥95)

型番AV-5000 ￥26,000

付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意:本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード用)
型番MST-8 ￥9,800 (350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ゲーム屋マック 03(3255)0737／イエローバッグ 075(803)0500
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト 0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
(株)TAMAYA 03(3472)8511／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0724(71)5599／ロータスプレス 03(5451)2266

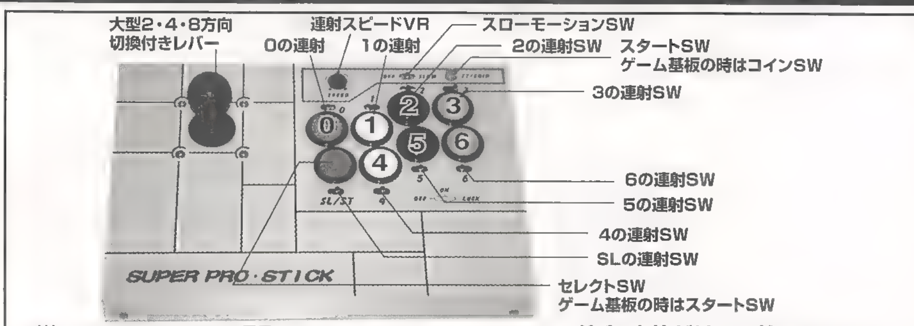
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード……￥3,500
RGB15コード……￥5,000
S端子コード ………￥2,500
VHFコード…………￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード…￥5,000
RGB15延長コード…￥5,000

ボタン配置・同時押し設定が自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm 重量1.5kg
型番Σ-8000TB 15,800円

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売りコード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード(型番SF)……￥4,000
*ネオ用コード(型番N)……￥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)……￥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)……￥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)……￥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)……￥2,000
*パソコン用コード(型番PP)……￥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)……￥2,500
*サターン用コード(型番ST)……￥4,000

プレイステーション用コード ￥4,000
(注意)マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
*送料は全国一律600円です。
*代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-0541兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

ブラッディロア	??,000
ジャスティス学園	??,000
スターグラディエーター2	??,000
ストリートファイターⅢセカンド	??,000
CPⅡロム各種	??,000
Gダライアス	??,000
対戦麻雀各種	??,000
モデル2／B各種	??,000
鉄拳3	??,000
ラストサバイバー	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中（TEL）

ストリートファイターZERO3	(予)
ストリートファイターⅢ／3rd	(予)
サイキックフォース2012	(予)
ソウルキャリバー	(予)
デッドオアアライブ++	(予)
レイディアントシルバーガン	(予)
ストライカーズ1945Ⅱ	(TEL)
GダライアスVer1	(TEL)
GダライアスVer2	(TEL)
エアガイツ	(TEL)
ストリートファイターⅢセカンド	(TEL)
ストリートファイターⅢ	(TEL)
ヴァンパイアセイヴァー2	(TEL)
マーベルVSストリートファイター	(TEL)
バーチャファイター3	(TEL)
バーチャファイター3tb	(TEL)
バーチャロン（P付）	(TEL)

●（予）は予約受付中、リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO&その他

ダンシングアイ	25,000
マッハブレイカーズ	18,000
オーダイン	22,000
エアーコンバット22（純正P付・配線済）	100,000
サイバースレッド（純正パネル付・配線済）	25,000
魚ポコ	30,000
ダークシール	8,000
ダークシール2	10,000
KOF97	20,000
ブレイジングスター	25,000
リアルバウト餓狼伝説2	45,000
雀々パラダイス2（ROM）	8,000

CAPCOM

ストⅢ／2ND(PCB)	50,000
ストⅢ／2ND(ROM)	35,000
ストⅢ／1ST(PCB)	25,000
ストⅢ／1ST(ROM)	5,000
ウォーザード（PCB）	23,000
ウォーザード（ROM）	3,000
D&D2（ROM）	30,000
ヴァンパイアハンター2（ROM）	5,000
ヴァンパイアセイバー2（ROM）	10,000
ヴァンパイアセイバー（ROM）	2,000
エリア88	23,000
ストライダー飛竜	23,000
マッスルボマー	5,000
CPⅢマザーボード	20,000

シューティング

ストライカーズ1945Ⅱ	58,000
ストライカーズ1945	28,000
ガンバード	14,000
バトライダー	40,000
バトルガレッガ	28,000
魔法大作戦	20,000
疾風魔法大作戦	10,000
閃激ストライカー	18,000
ソニックウイングスリミテッド	18,000
ソニックウイングス	8,000
オメガファイター	8,000
タスクフォースハリヤー	6,000
アクロバットミッション	6,000
SDガンダムネオバトル	4,000

SEGA

VF3tb（電源 H付）	90,000
VF3（電源 H付）	45,000
VF3tb（ROM・VF3用）	50,000
バーチャロン（H付 P付）	60,000
バーチャストライカー（H付）	130,000
ダークエッジ	11,000
クラックダウン	30,000
テディボーイブルース	20,000
エイリアンストーム	12,000
シーバスフィッシング（ROM）	10,000
ウインターヒート（ROM）	5,000
ラストブロンクス（ROM）	10,000
スカイターゲット（純正パネル付・配線済）	55,000

TAITO & KONAMI

ナイトストライカー（純正パネル付・配線済）	40,000
スペースガン（自作P付）	15,000
キラメキスターロード（ROM）	15,000
プチカラット（ROM）	15,000
パズルボブル3（ROM）	1,000
カチャット	18,000
グラディウス2	20,000
バトルトライスト	65,000
ハイパーオリンピックINナガノ	20,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ROM）	5,000
大好キッス（ROM）	5,000
対戦とっかえ玉（ROM）	5,000
グラディウス（バブル）	21,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

26インチモニター（15／24Khz）対応	¥20,000
26インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥30,000
25インチモニター（15／24Khz）対応	¥25,000
25インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥35,000
18インチモニター（15／24Khz）対応	¥15,000
18インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥25,000
15インチモニター（15／24Khz）対応	¥15,000
14インチモニター（24Khzのみ）	¥2,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

セガ・ブラストシティ(新品)〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
セガ・アストロシティ(新品)〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
タイトー・カナリー(中古)〈2レバー12ボタン〉	¥60,000
カプコン・Qグランダム(中古)〈2レバー12ボタン〉	¥40,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Knz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。

※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明

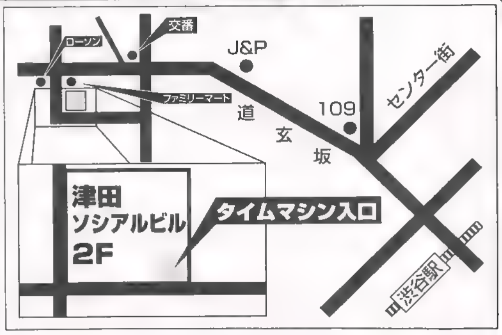
（PCB）とは…
1 マザーボードシステムの基板は、［マザー（本体）］+［ソフト（ROM）］=基板（PCB）とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
2 特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を＜基板（PCB）＞と呼びます。

（ROM）とは…
マザーボードシステムの［ソフト（ROM）］の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した［マザー（本体）］が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ＜ソフト（ロム）＞に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



（株）タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6 津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代） FAX.03-3462-4495
営業時間 平日11:00～19:00 日曜11:00～18:30 年中無休

このリストでは売りません！システムIII

☆以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です☆
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【アイレム】
R-TYPE LEO……¥10,000
クイズF1 1・2フィニッシュ……¥500
ぐっすんおよよ……¥2,000
大工の源さん……¥5,000
迷宮島……¥5,000

【MVS】
8マン……¥3,000
ASOII……¥1,000
クイズ大捜査線……¥500
クロスソード……¥3,000
月華の剣士……¥10,000
サイバーリップ……¥2,000
ザ・キングオブファイターズ'94……¥500
ザ・キングオブファイターズ'96……¥5,000
神凰拳……¥5,000
ステークスウイナー……¥500
ステークスウイナー2……¥1,000
天外魔境真伝……¥3,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帖……¥5,000
ネオボンバーマン……¥15,000
パズルdeポン……¥3,000
ファイターズヒストリーダイナマイト……¥500
風雲黙示録……¥1,000
マジカルドロップ2……¥3,000
マジカルドロップ3……¥12,000
マネーアイドルエクスチェンジャー……¥6,000
メタルスラッグ……¥12,000
リアルバウト餓狼伝説……¥1,000
わくわく7……¥7,000

【カプコン】
1942……¥8,000
1943……¥10,000
ウオーザード（CPSIII）……¥23,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）……¥30,000
X-MEN（ソフト）……¥3,000
エリア88……¥17,000
クイズ虹色町の奇跡（ソフト）……¥5,000
スーパーストIIX（ソフト）……¥3,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）……¥8,000
スターグラディエイター……¥33,000
ストライダー飛竜……¥17,000
ストZERO（ソフト）……¥2,000
ストZERO2アルファ（ソフト）……¥12,000
ストII……¥5,000
ストIIダッシュ……¥6,000
ストIIダッシュターボ……¥7,000
ストIII（CPSIII）……¥28,000
ストIII2ndインパクト（CPSIII）……¥50,000
大魔界村……¥20,000
大魔界村（海外版）……¥13,000
ナイツオブザラウンド……¥10,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）……¥3,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）……¥5,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）……¥3,000
ヴァンパイアハンター2（ソフト）……¥5,000
ファイナルファイト……¥18,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）……¥10,000
マーヴルVSストリートファイター（ソフト）……¥30,000
魔界村……¥12,000
マッスルボマー……¥5,000
U.S.ネイビー……¥12,000

【コナミ】
ウイニングスパイク GX……¥9,000
ガイアポリス……¥18,000
極上パロディウス GX……¥10,000
沙羅曼蛇2 GXサブ……¥500

ザ・ハスラー……¥4,000
実況パワフルプロ野球'96……¥2,000
だい好キッス GXサブ……¥2,000
T.M.N.T.……¥5,000
ときメモ対戦ぱずるだま GX……¥8,000
とべ!ポリスターズ……¥15,000
ハイパーオリンピックインナガノ……¥15,000
バトルトライスト……¥68,000
ヘクシオン……¥1,000
マンハッタン24分署……¥3,000

【ジャレコ】
E.D.F.……¥5,000
魚ボコ（「魚ボコ手」付）……¥28,000
エクセリオン……¥5,000
グラティア（カセット）……¥1,000
テトリスプラス2……¥35,000
P-47ACES（カセット）……¥500
湾岸戦争（カセット）……¥1,000

【セガ】
オーライル……¥5,000
コラムス……¥2,000
ゴールデンアックス……¥8,000
獣王記……¥5,000
テトリス……¥2,000
ベイルート……¥6,000
ラストブロンクス（モデル2B用ROM）……¥8,000

【ST-V】
ウインターヒート……¥3,000
エジホン探偵事務所……¥500
グルーヴオンファイト……¥3,000
コットン2……¥4,000
シーバスフィッシング……¥15,000
紫炎龍……¥2,000
全日本プロレス……¥3,000
蒼穹紅蓮隊……¥2,000
ダイナマイト刑事……¥1,000
デカスリート……¥1,000
花組対戦コラムス……¥6,000
ファインドラブ……¥10,000
バーチャル麻雀……¥1,000
ぷよぷよSUN……¥500
プリンセスクララ大作戦……¥500
プロ麻雀極S……¥1,000
マルちゃんdeグー!!……¥6,000
バーチャキッズ・リミックス・ばくばく3本で……¥1,000

【タイトー】
あっかんべぇだぁ（カセット）……¥1,000
アルカノイド（P無）……¥500
アルカノイドリベンジオブDOH（P無）……¥1,000
カダッシュ……¥8,000
ガンフロンティア……¥18,000
きらめきスターロード（カセット）……¥10,000
クレオパトラフォーチュン（カセット）……¥500
逆鱗弾（カセット）……¥500
ダライアス外伝（カセット）……¥2,000
デッドコネクション……¥6,000
電車でGo！（サブボード）……¥3,000
ナイトストライカー（P付）……¥60,000
パズルボブル2X（カセット）……¥1,000
パズルボブル3（カセット）……¥5,000
フリップル……¥2,000
プチカラット（P付カセット）……¥18,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦（サブ）……¥3,000
まじかるでーと卒業告白大作戦（サブ）……¥5,000

【データイースト】
ウルフファング……¥8,000
カルノフ……¥8,000
キャプテンアメリカ……¥15,000
空牙……¥15,000
スタジアムヒーロー 96……¥3,000

【テクノスジャパン】
コンバットライブス……¥500
WWFスーパースターズ……¥500
WWFレッスルフェスト……¥500

ダブルドラゴン3……¥3,000
熱血高校ドッジボール部……¥2,000
ミステリアスストーンズ……¥8,000

【テクモ】
がんばれギンくん……¥5,000
ギャロップレーサー……¥10,000
ギャロップレーサー2（非通信基板）……¥18,000
クイズDNAの反乱……¥500
デッドオアアライブ（モデル2A）……¥25,000
でろーんでろでろ……¥7,000
忍者龍剣伝……¥5,000
ワールドカップ'94……¥3,000

【東亜プラン】
究極タイガー……¥8,000
ダッシュ野郎……¥8,000
テキパキ……¥5,000

【ナムコ】
エメラルディア……¥1,000
ギャラガ88……¥25,000
子育てクイズマイエンジェル……¥1,000
子育てクイズマイエンジェル2……¥4,000
ゼビウス……¥6,000
ダンシングアイ……¥30,000
ドラゴンスピリット……¥30,000
ナックルヘッズ……¥10,000
ナムコクラシックコレクションVOL.1……¥12,000
パックマン（C）……¥2,000
ボスコニアン……¥12,000
マッハブレイカーズ……¥20,000

【バンプレスト】
隠忍……¥23,000
クイズ美少女戦士セーラームーン……¥18,000
マクロス……¥12,000
マクロスII……¥12,000

【その他】
アームドポリスバトライダー（新品）……¥60,000
アームドポリスバトライダー……¥55,000
アグレス ミサイル大戦略……¥3,000
アンタッチャブル……¥500
機動戦士ガンダムファイナルシューティング……¥10,000
CAL.50（P無）……¥1,000
ギャルズパニック4遊（カセット）……¥1,000
スーパーフォーミュラ……¥500
スカッシュ……¥1,000
閃激ストライカー（カセット）……¥1,000
大王……¥25,000
タスクフォースハリヤー……¥6,000
堕落天使……¥50,000
首領蜂……¥40,000
ハチャメチャファイター……¥12,000
バトルクロード……¥10,000
姫四季舞……¥3,000
プレイガール2……¥4,000
モンスタースライダー……¥6,000

【麻雀・花札】
壱番雀（BET）……¥1,000
占い伝説（BET）……¥1,500
学園祭……¥15,000
カフェドール（BET）……¥12,000
着せかえまーじゃん……¥6,000
コミック劇場2エンジェルス……¥1,000
ジャンジャンパラダイス（カセット）……¥1,500
戦国麻雀（BET）……¥1,000
対戦ホットギミック（新品）……¥108,000
ぱにっくスタジアム……¥2,000
プランニュースターズ（対戦基板）……¥48,000
麻雀学園2学園長の復讐……¥3,000
流星雀士キララスター（カセット）……¥3,000
レモンエンジェル……¥8,000

【中古筐体】
18インチ囲み付15/24KHz……¥28,000
26インチ囲み付15/24KHz……¥40,000
※カプコンシークレットファイル マーヴルvsカプコン・スターグラディエイター2ストリートファイターEX2など各種あります。

☆だってこのリストはもう古いから♡

●毎回こう書いているのに、このリストに載っているものが「まだありますか?」と電話で聞いてくる方がとても多いんですよ（汗）
●しかもそういう方に限って「新しいリストを送りましょうか?」と言っても「いらない」と言ってガチャンと切ってしまうし（怒）

☆ハッキリ言ってムダです！

●お電話くださるのはありがたいんですけどそれでは電話代も時間も労力もムダですよ…じゃあシステムIIIには問い合わせの電話はしない方がいいのか?!
いえいえそうではなくて（汗）

☆システムIIIはリストが凄いんです☺

●これさえあればいきあたりばったりの電話かけまくりなんか必要なくなってしまう凄いリストを発行しています。どこが凄いかというと、
◎店頭のすべての在庫基板が正確に掲載してあります。
◎基板一枚づつのインストの有無が◎○△×の記号によりわかります。
◎どんなハーネスが必要かの情報が9種類の分類記号で大まかにわかります。
◎しかも完全無料です。リストに関しては一切料金をいただきません。

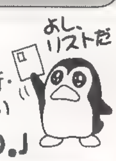
ですから



☆まずはリストを請求してください



●とにかくお電話・おハガキ・FAXでご請求ください。
●必ず郵便の届くお名前・ご住所・お電話番号を明記してください



「うちはリストが命です（マジ）。」

☆何でも全国通信販売いたします

●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●銀行振込・現金書留・定額小為替もOKです。詳しい方法はお尋ねください。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

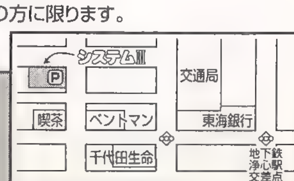
☆さらに分割払いもOK！

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3～36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。

システムIII きゅ～

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ストZERO3+KOF'98の豪華組合わせセットが格安で！

ストZERO3+KOF'98 ベガJR DXセット
ストZERO3（ロム）マザー（中古）
KOF'98 MV-1（中古）
ベガJR DX
特製共通ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥352,000
初回 ¥33,264 ¥33,200×11回 / 初回 ¥20,368 ¥18,000×23回 / 初回 ¥15,232 ¥12,800×35回

ストZERO3+KOF'98 シグマセット
ストZERO3（ロム）マザー（中古）
KOF'98 MV-1（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
特製共通ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥372,000
初回 ¥36,104 ¥35,000×11回 / 初回 ¥19,748 ¥17,052×23回 / 初回 ¥17,052 ¥13,500×35回

ストZERO3+KOF'98 ボードマスターセット
ストZERO3（ロム）マザー（中古）
KOF'98 MV-1（中古）
ボードマスター
特製共通ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥362,000
初回 ¥34,684 ¥34,100×11回 / 初回 ¥18,908 ¥18,600×23回 / 初回 ¥14,392 ¥13,200×35回

ストZERO3+KOF'98 ベガJRセット
ストZERO3（ロム）マザー（中古）
KOF'98 MV-1（中古）
ベガJR
特製共通ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥346,000
初回 ¥33,072 ¥32,600×11回 / 初回 ¥19,864 ¥17,700×23回 / 初回 ¥14,336 ¥12,600×35回

ストZERO3 ベガJR DXセット
ストZERO3（ロム）
マザーボード（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥198,000
初回 ¥19,536 ¥18,600×11回 / 初回 ¥12,032 ¥10,100×23回 / 初回 ¥8,568 ¥7,200×35回

ストZERO3 シグマセット
ストZERO3（ロム）
マザーボード（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥218,000
初回 ¥21,276 ¥20,500×11回 / 初回 ¥11,412 ¥11,200×23回 / 初回 ¥10,388 ¥7,900×35回

ストZERO3 ボードマスターセット
ストZERO3（ロム）
マザーボード（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥208,000
初回 ¥19,856 ¥19,600×11回 / 初回 ¥12,872 ¥10,600×23回 / 初回 ¥7,728 ¥7,600×35回

ストZERO3 ベガJRセット
ストZERO3（ロム）
マザーボード（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥192,000
初回 ¥18,244 ¥18,100×11回 / 初回 ¥11,528 ¥9,800×23回 / 初回 ¥7,672 ¥7,000×35回

KOF'98 ベガJR DXセット
KOF'98（ソフト）
MV-1（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥196,000
初回 ¥19,472 ¥18,400×11回 / 初回 ¥11,864 ¥10,000×23回 / 初回 ¥9,436 ¥7,100×35回

KOF'98 シグマセット
KOF'98（ソフト）
MV-1（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥216,000
初回 ¥21,212 ¥20,300×11回 / 初回 ¥11,244 ¥11,100×23回 / 初回 ¥11,256 ¥7,800×35回

KOF'98 ボードマスターセット
KOF'98（ソフト）
MV-1（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥206,000
初回 ¥19,792 ¥19,400×11回 / 初回 ¥12,704 ¥10,500×23回 / 初回 ¥8,596 ¥7,500×35回

KOF'98 ベガJRセット
KOF'98（ソフト）
MV-1（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥190,000
初回 ¥18,180 ¥17,900×11回 / 初回 ¥11,360 ¥9,700×23回 / 初回 ¥8,540 ¥6,900×35回

バーチャファイター3tb ベガJR DXセット
バーチャファイター3tb（PCB中古）
29インチモニター（新品）
ベガJR DX×1
電源付ハーネス×1
29インチ モニター付き
通販特価（送料・税込） ¥325,000
初回 ¥31,300 ¥30,600×11回 / 初回 ¥16,950 ¥16,700×23回 / 初回 ¥14,700 ¥11,800×35回

バーチャファイター3tb シグマセット
バーチャファイター3tb（PCB中古）
29インチモニター（新品）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
電源付ハーネス・ASコード
29インチ モニター付き
通販特価（送料・税込） ¥345,000
初回 ¥33,040 ¥32,500×11回 / 初回 ¥18,630 ¥17,700×23回 / 初回 ¥13,020 ¥12,600×35回

バーチャファイター3tb ボードマスターセット
バーチャファイター3tb（PCB中古）
29インチモニター（新品）
ボードマスター
電源付ハーネス
29インチ モニター付き
通販特価（送料・税込） ¥335,000
初回 ¥31,620 ¥31,600×11回 / 初回 ¥17,790 ¥17,200×23回 / 初回 ¥13,860 ¥12,200×35回

バーチャファイター3tb ベガJRセット
バーチャファイター3tb（PCB中古）
29インチモニター（新品）
ベガJR
電源付ハーネス
29インチ モニター付き
通販特価（送料・税込） ¥319,000
初回 ¥31,108 ¥30,000×11回 / 初回 ¥16,446 ¥16,400×23回 / 初回 ¥13,804 ¥11,600×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1（定価¥28,800）
通販特価（代引き・送料・税込） ¥26,000
ディスプル 通販特価（送料税込） ¥18,800
（XRGB-1の業務版 定価¥19,800）
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応）
水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500
ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ（3chセレクターコード付/電波新聞社製） **¥7,000**
21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

ビデオコンバーター	¥10,000
12芯リボンコード（1m）	¥200
24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500	
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20～
〃 2L12Bパネル ¥13,500	
光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32 ¥1,500	
レバー（サンワ製）	¥1,700
30¢ボタンSW ¥150	
連射基板	¥5,500
レギュレイター ¥5,500	
東映製モニター（25インチ）	¥65,000

大放出！センチメンタルグラフティ フィギュア（キャラコレ）



P1、P2（全12体）— ¥2,400（送料・税込）
P1（6体）———— ¥1,400（送料・税込）
P2（6体）———— ¥1,400（送料・税込）
他のコレクションも50～90%引きで販売しております



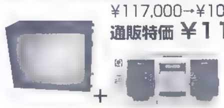
21ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV-21SP1）
21P用アダプター ¥5,000
■プレイステーション用 ¥56,000 …… 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000 …… 通販特価¥55,800

29インチ新品モニター（アストロシティ用） 定価¥98,000



通販特価¥105,000（送料・税込）
■分割払い
初回¥18,980 ¥18,800×5回
初回¥9,960 ¥9,900×11回
初回¥7,760 ¥5,300×23回
…プレイステーション、サターン用21Pアダプター ¥20,000

29インチ新品モニター Qサウンドミニコンポ付



¥117,000→¥108,000
通販特価 ¥115,000（送料・税込）
←AIWA ミニコンポ LCX-350 Qサウンド搭載

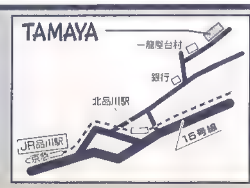
今回のお買得基板

私立ジャスティス学園	95,000
リアルバウト餓狼伝説2	38,000
KOF'97	15,000
ストリートファイターEX2	148,000
マーブルvsストリートファイター（ロム）	38,000
マーブルvsカプコン（ロム）	78,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	3,000
ヴァンパイアハンター2（ロム）	5,000
カプコン	
X-MENvsストリートファイター（ロム）	22,000
ストリートファイターIII 2nd（ロム）	48,000
サイバーボッツ	28,000
闘神伝2	18,000
サイドアーム	8,000
ストリートファイターII	3,000
ストリートファイターIIダッシュ	5,000
ストZERO2（ロム）	3,000
ストZERO2アルファ（ロム）	38,000
ナムコ	
子育てクイズマイエンジェル（箱入り新品）	5,000
エアガイツ	78,000
クラシックコレクションvol.1	15,000
鉄拳2（ハーネス付）	35,000
鉄拳3（ハーネス付）	98,000
ディグダグ	5,000
セガ	
ウインターヒート（ロム）	8,000
クラッチヒッター	3,000
コットン2（ロム）	8,000
ソニックザファイターズ（ロム）	5,000
登竜門	3,000
バーチャファイター2.1	30,000
バーチャロン（コンパネ付）	98,000
ラストブロンクス	98,000
バーチャストライカー	108,000
タイトー	
アルカノイドリベンジオブドゥ（ロム）	8,000
火激	5,000
きらめきスターロード（ロム）	8,000
地獄めぐり	5,000
パニックロード	5,000
まじかるデート	8,000
その他	
ゴークス（センサー付）	5,000
ギャロップ	8,000
月華の剣士	5,000
さるかにハムぞう（ロム）	3,000
スーパーパン	5,000
ソルディバイド	28,000
ダウンヒル	12,000
だるま道場	5,000
熱血高校ドッチボール部	2,000
ハチャメチャファイター	12,000
ファンキージェット	8,000
迷宮島	5,000

新製品
●ストZERO3 129,000（予）
通販特価¥130,000（送料・税込）
分割/¥12,200×12回 ¥6,600×24回
●KOF'98（ロム） 128,000（予）
通販特価¥129,000（送料・税込）
分割/¥12,100×12回 ¥6,600×24回
●ストZERO3+KOF'98（ロム）
通販特価¥256,000（送料・税込）
分割/¥24,100×12回 ¥13,100×24回
●サイキックフォース2012 ¥298,000→¥283,000
通販特価¥298,000（送料・税込）
分割/¥28,100×12回 ¥15,300×24回
●ソウルキャリバー（ナムコ） 予約受付中

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03（3472）8511
FAX.03（3472）8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10 営業時間：平日AM9:30～PM6:30 日・祝日 休み



☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先
第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824（株）玉屋商品センター

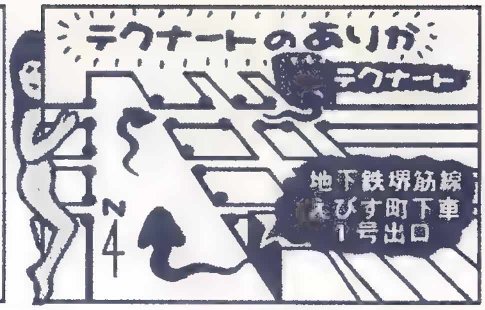
テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 第1、第3月曜日は休業です。（祝・祭日は不定休）
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

大阪名物

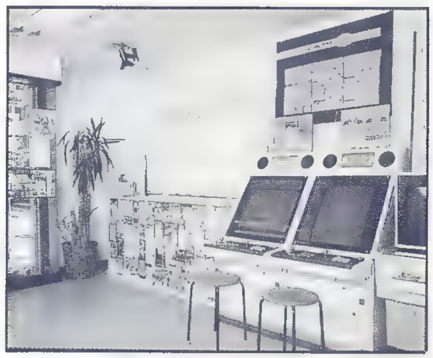
テクナートのありか



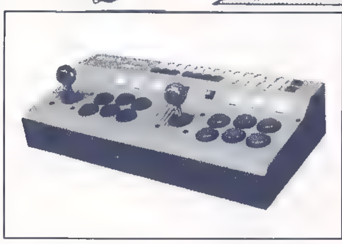
http://www.technart.co.jp　商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。



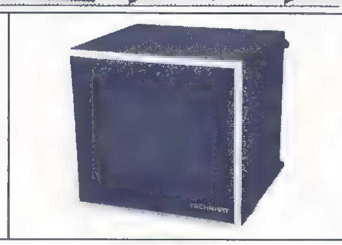


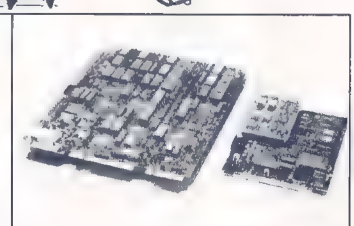


ゲームに金縛り!!









パナツイン／パナカスタム

６ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、１Pと２Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
パナツイン¥38,000／パナカスタム¥34,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル¥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、２人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。　¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の２度にわたるチェックで完全整備、さらに３ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート
〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東２-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM７:30

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、ハガキでテクナートGM係までお申し込み下さい！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回～60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

マーヴルvsカプコン	95,000
マーヴルvsストリートファイター	55,000
X-MENvsストリートファイター	40,000
ヴァンパイアハンター2	26,000
ヴァンパイアセイヴァー2	26,000
ヴァンパイアセイヴァー	24,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	6,000
ストリートファイターⅡ'	5,000
ストリートファイターⅡ	4,000
ストリートファイター	12,000
ストリートファイターⅢ2ndインパクト	50,000
ストリートファイターⅢ	30,000

タイトー

バブルボブル	15,000
リターンオブザインベーダー	10,000
キックスタート	5,000
キック&ラン	1,000
スペースインベーダーDX	3,000
スラップショット	2,000
リングファイター	3,000
メタルブラック	15,000
ガンフロンティア	23,000
グリッドシーカー	15,000
インセクターX	6,000
レイストーム	23,000

FAXでリストが取りだせます

①0727−90−3500をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）

基板高額買取!

○買取表は約1ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

麻雀

お雀子館	1,000
お雀子2番館	1,500
とってもE雀	2,000
ねるとん牌鯨団	500
まーじゃん吉本劇場	2,000
アイドル麻雀放送局	500
ミラージュ妖獣麻雀伝	2,000
リアル麻雀牌牌	500
個人教授	1,000
熱血麻雀館	500
麻雀ちゃんねるズームイン	2,000
麻雀やるなら	2,000

MVSカセット

リアルバウト餓狼伝説2	38,000
月華の剣士	10,000
サムライスピリッツ天草降臨	3,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
痛快ガンガン行進曲	2,000
天外魔境真伝	2,000
風雲黙示録	2,000
ニンジャマスターズ	7,000
龍虎の拳外伝	2,000
龍虎の拳2	500
龍虎の拳	500

その他

クイズF-1 1,2フィニッシュ	1,000
クイズココロジー	500
クイズココロジー2	1,000
クイズDNAの反乱	500
クイズ学問ノススメ	1,000
クイズめくるめくストーリー	500
子育てクイズマイエンジェル	2,000
子育てクイズマイエンジェル2	5,000
熱闘!激闘クイズ島	1,000
クイズ365	2,000
クイズTV合衆国	300
熱答クイズチャンピオン	500
堕落天使	40,000
バトルトライスト	45,000
スーパー上海	6,000
SDガンダムネオバトリング	5,000
エメラルディア	3,000
連珠貴族	2,000
ボンバーマンワールド	18,000
達人王	15,000
ウォーリーを探せ（P無）	300
ハイパーデュエル	10,000
ドリフトアウト	4,000
スーパーバレーボール	800
スーパーバレーボール'91	2,000

各種ロム・サブ

ばくばくアニマル	100
ぷよSUN	2,000
エジホン探偵事務所	1,000
コットン2	7,000
コラムス'97	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	300
サクラ大戦花組対戦コラムス	5,000
ダイナマイト刑事	3,000
デカスリート	1,000
バーチャファイターキッズ	300
バーチャファイターリミックス	300
ファイナルアーチ	500
全日本プロレス	4,000
ウインターヒート	6,000
マルちゃんdeグー!!!	8,000
さるかにハムぞう（P無）	2,000
ギャルズパニック4遊	2,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	6,000
ウイニングスパイク	5,000
サッカースーパースターズ（C無）	13,000
スラムダンク2（C無）	7,000
パズルボブル4	35,000
パズルボブル3	3,000
パズルボブル2X	1,000
パズルボブル2	300

買取表

将棋の達人	10,000
ティンクルスタースプライツ	10,000
メタルスラッグ2	35,000
サッカースーパースターズ（C付・ソフト）	10,000
バーサスネットサッカー（C付・ソフト）	35,000
ぽっぷんぽっぷ（ソフト）	30,000
子育てクイズマイエンジェル3	20,000
アームドポリスバトライダー	35,000
エスプレイド	70,000
ギャルズパニックS	30,000
女流将棋教室	25,000
ストライカーズ1945Ⅱ	45,000
中國龍Ⅱ	25,000
中國龍3	45,000
雷電ファイターズ2	60,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	25,000
対戦タントアールサシっす（ソフト）	15,000
E雀ハイスクール	25,000
対戦ホットギミック（C付）	65,000
vs雀士ブランニュースターズ（通信・C付）	30,000
ファイナルロマンス2（C付）	15,000
ファイナルロマンスR（C付）	30,000
雷龍2	15,000
魚ポコ	20,000
ナムコシステム1各種	12,000〜

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**
（当店は通販専門店です）
〒330-0007 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。（月始・中旬頃です）

基板高価買い取り

注意　※1.価格は変動します。必ず確認して下さい。　※2.個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト　平成10年5月末日現在（単位千円）

CAPCOM

CPS-2 マザー	15
■CPS-Ⅱソフト	
・マーヴルVSストリートファイター	25
・X-MEN VS ストリートファイター	13
・ポケットファイター	15
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	20
・バトルサーキット	13
・19XX	10
・マーヴルスーパーヒーローズ	5
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	10
・エイリアンVSプレデター	8
・ヴァンパイアセイバー2	2
・ヴァンパイアハンター2	2
・パワードギア	5
・サイバーボッツ	5
・ストZERO2アルファ	5
・マーブルvsカプコン	65
ジャスティス学園	TEL
スターグラディエイター	10
ストリートファイターEXプラス	29
ストリートファイター EX	20
ストⅢ2ndインパクト	35
闘神伝2	10
ストリートファイタームービー	10
ストⅡダッシュ.ターボ	3
バース	5
USネイビー	5
キャプテンコマンドー	6
ファイナルファイト	5
天地を喰らう	5
ウォーザード	18
ストリートファイターⅢ	20
マジックソード	5
ワンダー3	10
チキチキボーイズ	5

NMK

サンダードラゴン2	12
マッドシャーク	11

東亜プラン

バツグン	8
お天気パラダイス	10
ナックルバッシュ	5
達人王	4
鮫!鮫!鮫!	5

彩京

戦国ブレード	7
ストライカーズ1945	12
ガンバード	7
ソルディバイド	12
ストライカーズ1945Ⅱ	38

TAITO

Gダライアス	15
バブルメモリーズ	50
スーパーフットボール	50
バブルシンフォニー	45
パズルボブル3	45
アルカノイドリターンズ（P付）	45
ダライアス外伝	45
その他のF3ボード	42
レイストーム	12
サイキックフォース	8
ライトブリンガー	7
アラビアンマジック	8
ハットトリックヒーロー'93	5
グリッドシーカー	7
ファイターズインパクト	12
Gダライアス2	17

TECMO

闘姫伝承	10
ギャロップレーサー	5

KONAMI

バーサスネットサッカー（C付）	55
スラムダンク2（C付）	15
サッカースーパースター（C付）	18
セクシーパロディウス	11
ドラグーンマイト	18
G.I.ジョー	18
ミスティックウォリアーズ	13
究極戦隊ダダンダーン	10
極上パロディウス	5
サンセットライダース	11
ハイパーアスリート	3
サラマンダ2	5
バイオレントストーム	15
メタモルフィックフォース	15
バッキーオヘア	8
エイリアンズ	7
アステリックス	10
ザ・シンプソンズ	7
ゼクセクス	10
エスケイプキッズ	7
ガイアポリス	10
サンダークロス	10
サンダークロス2	10
グラディウス Ⅱ	6
グラディウス Ⅲ	15
マーシャルチャンピオン	3
プレミアサッカー	3
トライゴン	5
■GXサブボード	
・セクシーパロディウス	7
・ドラグーンマイト	10
・サッカースーパースター（C付）	10
・バーサスサッカー（C付）	48
・スラムダンク2（C付）	10
・極上パロディウス	3

DATA EAST

ナイトスラッシャー	18
空牙外伝	5
エドワードランディー	15
グレートラグタイムショー	12
アベンジャー	7
バックファイヤー（C付）	7

NAMCO

鉄拳3	高価買取!TEL!
鉄拳2B	25
鉄拳2	15
鉄拳	10
ダンシングアイ	10
ソウルエッジⅡ	16
ソウルエッジ	10
プライムゴールEX	6
ダンクマニア	5
ゼビウス3D／G	8
ネビュラスレイ	4
闘魂列伝3	58
F／A	5
ナムコクラッシックVOL.1	8
ナムコクラッシックVOL.2	15
アウトフォクシーズ	5
リベログランデ	55
エアガイツ	55

SEIBU

雷電ファイター	37
雷電DX	15
雷電Ⅱ	10
雷電	5
バイパーフェイズワン	15
ゼロチーム	13
セイブカップサッカー	3
雷電ファイター2	58

RAIZING

ブラッディロア	35
バトルガレッガ	15
魔法大作戦	6
疾風魔法大作戦	5

IREM

格闘野球リーグマン	15
海底大戦争	13
ジオストーム	7
ボンバーマンワールド	10
アンダーカバーコップス	7
メジャータイトルⅡ	5
Rタイプレオ	4
剣豪	4

KANEKO

ジャッキーチェーン	16
ギャルズパニック S	20
ギャルズパニック3	15

SEGA

ゼロガンナーA	40
ゼロガンナーB	60
バーチャストライカー	90
バーチャファイター2	9
バーチャストライカー2	300
バーチャコップ（Sボード付）	50
デッドオアアライブA	12
デッドオアアライブB	50
バーチャロン	47
ファイティングバイパーズ	50
ラストブロンクス	50
バーチャファイター3	30
ゴールデンアックス4P	20

ATLAS

怒首領蜂	60
怒首領	23
ヘブンズゲート	15
豪血寺外伝	15
豪血寺一族2	8
豪血寺一族	2
キャノンダンサー	8

BANPRESTO

クイズセーラームーン	15
美少女戦士セーラームーン	10
ドラゴンボールZ2	13
ウルトラ警備隊	8
電神魔塊	10
スーパースラムス	10
マクロス プラス	15
マクロス	5
戦国エース	5
マジンガーZ	8
アクウギャレット	15
ドラゴンボールZ	7

SNK

4スロットボード	15
2スロットボード	15
1スロットボード（大）	7
1スロットボード（中）	12
1スロットボード（小）	14
ブレイカーズ	5
得点王炎のリベロ	6
わくわく7	3
キングオブファイターズ'95	2
メタルスラッグ	5
ネオボンバーマン	5
マジカルドロップ 3	4
ダブルドラゴン	4
ソニックウィング3	4
ダンクドリーム	3
キングオブファイターズ'97	12
月華の剣士	3
ショックトルーパーズ	5

業者の方、大量処分OK!! その他基板高価買い取り！

販売　もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。来店大歓迎!!

通販　翌日商品がおてもとに!! 便利で早い コレクトコール（代引き）を御利用下さい。

クレジット　その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK! 最高36回!

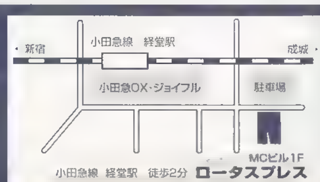
LOTUS PRESS GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

売る方、買う方、初めての方、お気軽にTEL下さい。

〒156東京都世田谷区経堂2-13-1　MC経堂ビル1F

tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040



特報！

キャラクターポスターゲームマシン
このゲームセンターへGO！

●プラネットGIO
東京都杉並区荻窪5-30-16　MTCビル1・2F
（荻窪駅南口徒歩2分）
『SNK NEO-GEOギャルズコレクション』、
その他、全身が写せるシール機
『ストリートスナップ』も
絶賛稼働中！

●ゲームプラザメイヨウ
兵庫県姫路市駅前町222駅前第一ビルB1
『SNK NEO-GEOギャルズコレクション』、
『悠久幻想曲2』、
『フレンズ』、その他

●ティックタックワールド久喜店
埼玉県久喜市本町8-940-10
ファーストダッシュ2F
『SNK NEO-GEO
ギャルズコレクション』、
絶賛稼働中！

●ティックタックワールド荒尾店
熊本県荒尾市川登字大谷2050-1 あらおシティモール1F
『SNK NEO-GEOギャルズコレクション』、
『広末涼子 Vol.3』、『安室奈美恵』、その他、
全身が写せるシール機
『ストリートスナップ』も絶賛稼働中！

●サンパティーク藤沢
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2　東急プラザB1（東急ハンズ地下1階）
『SNK NEO-GEOギャルズコレクション』、
『悠久幻想曲1・2』、『フレンズ』、『Piaキャロット2』、
『バトルアスリーテス大運動会』、
『ストリートスナップ』絶賛稼働中！

大稼働中！



TOWA 株式会社トーワジャパン
東京都中野区本町3-31-11 ソルマビル5・6階
TEL 03(5351)9755
FAX 03(5351)9752～3

平成10年5月24日集計締め切り分

ハイスコア クローズアップ！

君こそゲーメスト

ようやく「電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム」や「エスプレイド」など、春の新作ゲームが続々登場！スコアラーの申請も、これに連動する形で盛り上がってほしいところだ！

1回目集計 ESP.RA.DE. エスプレイド

（アトラス・ケイブ／1998年）

美作いろり 34,007,600

AKN-あなる㋮

アイリン夢空間（岐阜）

とにかく16倍

クリア時に残ハートにつき100万点が加算されるため、ミスは許されない。また大きく点数を左右するのがパワーショットによる倍率掛けで、ザコ敵はもちろん、ボスの部品、ボス本体にも最高16倍の倍率がかかる。またボスにパワーショットを散らして少しずつ当てることによって、撃ち込み点を余分に稼ぐことができる。

今回の稼ぎ頭は「美作いろり」。使い勝手のよいパワーショットが高得点につながったようだ。

1回目集計 CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

（セガ／1998年）

アファームドバトラー 2′21″72

HEK-417

プレイランドエフワン（宮城）

はやくも2分台前半に突入

今回他のプレイヤーを大きく引き離しトップに輝いたのはアファームド・バトラー使用のＨＥＫ－417氏。同氏は前作の最速記録保持者だそうで、このオラトリオ・タングラムでも強さを見せつけました。基本的にダメージの大きい攻撃を、いかに効率よく敵に当てることができるかの勝負です。次回の集計から、デフォルトキャラでのキャラ別集計も予定されていて、他のキャラもどこまで縮むか非常に楽しみです。

1回目集計 STAR GLADIATOR

（カプコン／1998年）

タイム（雷怨） 2′11″95

合い言葉はBee!!

GAME'S MILK（東京）

スコア（レイン） 330,000

魔B党-おしょう

モンテカルロ（群馬）

プラズマフィールドが決め手

このゲームはタイムとスコアが両方表示されるので、2部門での集計です。どちらを狙うかによって当然使用するキャラも変わってきます。

タイムのほうは隠しキャラの「ライオン」を使用。性能のいいキャラだけにタイムアタックに適しているのでしょうか。

スコアの方は30万点台の熱い争いが繰り広げられました。今回はレインが一番高くなっています。ゲージを溜めてプラズマフィールドを3回つなげ、必殺技のスピニングサイズなどでヒット数を多くして稼いでいるようです。また、勝ちラウンドではできるだけパーフェクトを取っていくようです。お約束の乱入キャラを出現させ、1人分多く稼ぐのも必要でしょうか。

1回目集計

(コナミ／1998年)

beat mania 2nd MIX

ノーマル

447,600

ZZZ7七首

ビーマニ番長ぽっぷん

2店にて同スコア

エキスパート

グレート数 1040

ucchy

東京レジャーランド小岩店（東京）

クールなビートで勝負！

ノーマルモードは、パーフェクトボーナスが3110点、ボーダーボーナスが5730点なのですが、この２つのボーナスを同時に取るとなぜか11900点が加算されます。これを取るためにわざとPOORを出し、調整するのがコツのようです。

今回のスコアはこの「パーフェクトボーナス＋ボーダーボーナス」を全面で取ったスコアだそうなので、初回集計にして理論上の最高点が達成されています。口でいうのは簡単ですが、実際には相当難しく、達成者は2名だけでした。

また、曲の選択は「アンビエント」→「ストリートmix」→「ミニマルテクノ」→「レイヴmix」の4曲だそうです。

エキスパートモードはグレート数での集計なので、こちらのほうは、純粋なうまさがそのまま反映されているといえるでしょう。。

とにかくリズム感とやりこみが勝負の/このゲーム。今後もしばらく、ゲームセンターの話題を独占し続けそうです。

STRIKERS 1945 II

(彩京／1997年)

ライトニング

2,726,000

BANRI

個人申請DLLパロ倉敷店（岡山）

震電

2,960,900

中野龍三

個人申請ケンタゴン（東京）

フライングパンケーキ

3,090,800

ZFC-WFB-FCM

ギャレッソ津田沼店（千葉）

モスキート

2,961,600

実力不足G.F店員

個人申請ケンタゴン（東京）

ライトニングで2周ALL達成

遅いスピード、大きい当たり判定、弱いボム、どこをとってもいいところがなく、2周クリアは絶望的とまで言われていたライトニングで、ついに2周クリアが達成されています。ここまでかんばったプレイヤーに拍手！

他のキャラも限界に向かって、じわじわと伸びてきています。ボムを1発ケチることができれば1万点の点数アップですが、当然危険度も激しくあがります。

一部のスコアラーの中では宗教的な盛り上がりをみせている彩京のシューティングゲーム。いまだにガンバード、ストライカーズ1945も更新され続けています。このゲームも、今後息の長い争いになりそうです。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	部門	スコア	ネーム	店名
4回目集計	モトクロスGO!	初級	1' 33" 88	K.J	個人申請ビバ・サーカス柏村店(青森)
4回目集計	ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ		5,918,500	FFF	個人申請スーパーアカトンボ(福岡)
5回目集計	ブレイジングスター	DINO135	63,160,020	SGL－SAKI(ABC)	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
5回目集計	プチカラット	うでだめし かんたん	3,459,880	逸脱系猫耳族 焼肉担当トミヤマ	トライアミューズメントタワー(東京)
5回目集計	プチカラット	うでだめし ふつう	19,280,010	アレクセイ・マサシスキーゴ	TILT神保町(東京)
5回目集計	プチカラット	うでだめし むずかしい	9,355,090	ストガロフ・マサツィンレ	TILT神保町(東京)
5回目集計	プチカラット	おはなし	3,984,210(ふつう)	スタイリー・スタイリー系	TILT神保町(東京)
5回目集計	侍魂		966,700(使用キャラ：覇王丸)	TAM－毒猿	個人申請ビーバーランド(東京)
	ライデンファイターズ2	ライデン MK＝Ⅱ	109,704,170	GSK	GAME'S MILK(京都)
	ライデンファイターズ2	スレイブ(フェアリー)	120,263,220	XRX－いしはらくん	GAME'S WiLL(京都)
	ル・マン24	スプリントサーキット	3' 13" 66	TKO＠東松山	個人申請ハイテクランドセガ小仙波店(埼玉)
	ウインターヒート	ショートトラック	43" 00	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
	ウインターヒート	ショートトラック	43" 00	EMO	個人申請チャレンジャー山本店(大阪)
	ウインターヒート	ダウンヒル	28" 18	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
	ウインターヒート	クロスカントリー	4' 35" 53	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	オロ	8,619,700	L2A－GYO	GAME'S WiLL(京都)
	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	リュウ	7,810,500	DIL㊮	GAME'S WiLL(京都)
	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	ヤン	7,109,300	DIL㊮	GAME'S WiLL(京都)
	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	豪鬼	9,755,000	DIL㊮	GAME'S WiLL(京都)
	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	ユリアン	9,833,700	ヅガ夫	GAME'S WiLL(京都)
	きらめきスターロード		ファン人数53,000人	ASG－如月浪人－RIN	オレンジペコ(愛知)
	Gダライアス	ラムダ	31,305,810	京城	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
	Gダライアス	ミュー	35,363,160	L2A－大明神	GAME'S WiLL(京都)
	Gダライアス	ニュー	38,737,450	ROBOCOP	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
	Gダライアス	クシー	33,969,870	もはや常連 T^3－WIZ	夢空間ファンタジー(長野)
	Gダライアス	オミクロン	54,528,670	秀穂君快復祈願 CRM－㊂	トライアミューズメントタワー(東京)
	コットン2		31,958,500	21世紀の精神異常者 K.I	プレイランドエフワン(宮城)
	ソルディバイド	カシュオン	5,409,500	㊇おさる	プレイシティキャロット松本店(長野)
	ソルディバイド	ヴォーグ	5,237,600	水滸演武大会希望！クイズ=D'ARBY	プレイシティキャロット松本店(長野)
	トップスケーター	上級	1,525,164	TSU(月…ハウマッチ)死	個人申請西郷会館(東京)
	スタースイープ	ストーリーモード	1' 44" 7	やっぱり運がからむゲームだ←?	モンキーハウス本館(福岡)
	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡		10,206,000	G.M.C.機械 げぇむのごんちゃんⓗ	サブカルチュア(愛知)

集計	ゲーム	部門	スコア	ネーム	店名
1回目集計	ストリートファイターEX2		1,990,400(使用キャラ：ハヤテ)	真生F友会 花屋OBQ	ゲームスポットフォーカス(大分)
1回目集計	ファイティングバイパーズ2		1' 39" 20(使用キャラ：バン)	G'z HID	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
2回目集計	セガラリー2	初級	2' 40" 93	MSO－おーさま㊊㊌	個人申請ゲームスポットウイング(広島)
2回目集計	セガラリー2	中級	2' 56" 60	JSA	モンテカルロ(群馬)
2回目集計	セガラリー2	上級	2' 46" 69	SNOWYバカ一代 SRS－高岩学巳	チャレンジャー関大前店(大阪)
2回目集計	セガラリー2	超上級	2' 37" 73	壁ターン使用 センチメンタルやすしR	個人申請ハイテクセガ千葉(千葉)
2回目集計	セガラリー2	チャンピオンシップ	3' 59" 63	SSL	個人申請新宿スポーツランド別館(東京)
3回目集計	リアルバウト餓狼伝説2		1,736,900(使用キャラ：山崎 竜二)	DOI	オキモト(広島)
3回目集計	アームドポリスバトライダー Bバージョン		21,259,870(上級コース)	LAOS－長田仙人	個人申請タイトーイン高知(高知)
3回目集計	メタルスラッグ2		7,854,290	フランチェスカってる?	GAME'S WiLL(京都)
3回目集計	ぽっぷんぽっぷ	ぱずる	3,880,700	勝ちたいな。(誰に?)にりたっす。	モンキーハウス本館(福岡)
3回目集計	ぽっぷんぽっぷ	対戦	311,400	SUR－R.T㊈	タイトーイン空港通り店(愛媛)
3回目集計	エアガイツ	スコア	117,330(使用キャラ：李 書文)	浪花節々かつおぶし拓	GAME'S WiLL(京都)
3回目集計	パズルボブル4	対戦	44,835,150	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店(東京)
3回目集計	バトルトライスト	新ver.	290,300(使用キャラ：バイツ)	FAD－まさき	チャレンジバンバン(愛媛)
3回目集計	魚ポコ		6,159,000	F.K－モリソヴァ[よ]	2店にて同スコア
3回目集計	対戦タントアールサシっす!!		＄119,760	WZH	GAME'S WiLL(京都)
3回目集計	サイヴァーン		27,365,360(使用キャラ：ヘリオス)	G.M.C.機械T・Hⓗ(株マニア)	モンキーハウス本館(福岡)
3回目集計	電車でGO！2 高速編	京浜東北線	237.7km	アンミラオフ参加はデフォでよろしく DE.	東京レジャーランド小岩店(東京)
3回目集計	電車でGO！2 高速編	ほくほく線	268.5km	FEV－EX.ⓣ	チャレンジャー関大前店(大阪)
3回目集計	電車でGO！2 高速編	はくたか線	256.6km	警笛ボーナスあったらショック死 DE.	東京レジャーランド小岩店(東京)
3回目集計	電車でGO！2 高速編	はくたか線	256.6km	手塚－NAL、一成	個人申請アミューズメントパークジアス上大岡店(神奈川)
3回目集計	ソーラーアサルトリバイズド		1,865,200	内海店長おげんき? KOU(ニセ)ⓚ	トライアミューズメントタワー(東京)
3回目集計	ハイパーオリンピックinナガノ	アルペンスキーGスラローム	1' 10" 47	Horizon Seeker	JOGO江古田店(東京)
3回目集計	ハイパーオリンピックinナガノ	ボブスレー	37" 49	LKR	JOGO江古田店(東京)
3回目集計	ハイパーオリンピックinナガノ	スピードスケート1500m	1' 28" 57	えび	JOGO江古田店(東京)
3回目集計	ハイパーオリンピックinナガノ	スピードスケート500m	28" 93	LKR	JOGO江古田店(東京)
3回目集計	ハイパーオリンピックinナガノ	アルペンスキーダウンヒル	1' 22" 27	Horizon Seeker	JOGO江古田店(東京)
3回目集計	ハイパーオリンピックinナガノ	スノーボードGスラローム	45" 33	Horizon Seeker	JOGO江古田店(東京)
4回目集計	レーシングジャム	初級	1' 56" 482	☆CAT'S－AKN－兄さんⓜ	アイリン夢空間(岐阜)
4回目集計	レーシングジャム	上級	2' 09" 017	LAC－HERO	ハイテクエンタテインメントノーサー(長野)
4回目集計	レーシングジャム	最上級	2' 11" 089	LAC－HERO	ハイテクエンタテインメントノーサー(長野)

ハイスコア講評

今回はストリートファイターEX2から。今回の稼ぎ頭はハヤテですが、かなり申請が多いので次回からデフォルトのキャラでのキャラ別集計を開始予定です。さて稼ぎの内容ですが、なるべく敵の攻撃を喰らわないようにして段数の多い連続技を叩き込んでコンボ点で稼ぐようです。

あと負けなしで進みコンプリートボーナスをとるのも重要ですが、乱入キャラが出現するかどうかでも大きく点数が変わってきます。いまのところ出現条件は謎のようなので厳しいところでしょう。

次はこれも続編のファイティングバイパーズ2です。このゲームには衝撃的なシステム、スーパーK.O.が存在しています。これを決めれば一回で2本取ったことになるのでぜひとも決めたいところ。敵の体力をゼロ近くにしてから、アッパーなどで浮かせて落ちてくるところアーマーを脱衣して当てるとようにすると安定して決められるようです。備考によるとトップのプレイヤーはスーパーK.O.をなんと5回も決めているそうです。さて今後どこまで縮んでいくのか、注目していきましょう。

セガラリー2は予想どおりコンマ以下の熱いバトルが繰り広げられています。なかには0.01秒差で勝負が決まった部門もありました。

リアルバウト餓狼伝説2はまたもやオキモトのDOI氏のブッちぎりトップ。

バトライダーは2千万の大台を突破。このゲームもどこまで伸びていくか、非常に楽

君こそゲーメスト！

豪血寺外伝最強伝説		3,989,300	G・CRUSH－CYA	アイリン夢空間(岐阜)
蒼穹紅蓮隊	紫電	39,669,021	G'z KYO	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
アルティメットエコロジー	連付き	2,547,400	土曜日の夜はパパパパPUCCY	トライアミューズメントタワー(東京)
	連なし	2,397,200	THさんおめでとう！ZAC－Ristar	
コズモギャング・ザ・パズル	カンスト時の最小コズモ数	1032	KACさん出したよふ～疲れた　ねこん	オレンジペコ(愛知)
ソニックウイングス3	コクフル&リヴァー、N.ホワイト	3,427,000	☆CAT'S－とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
早差し将棋五月陣戦2		129,400	ASG－如月浪人－RIN	オレンジペコ(愛知)
首領蜂	Cタイプ	53,790,710	押田　久美	プレイランドエフワン(仙台)
豪血寺一族2	バッファロー	4,069,300	G・CRUSH－金ブロン	アイリン夢空間(岐阜)
	才蔵	5,108,200	AKN－あなる	
	サハド	4,531,900	G・CRUSH－金ブロン	
	お梅	4,866,600	AKN－あなる	
	干滋	4,448,600		
	金田郎	5,017,600		
	アニー	8,617,800	☆CAT'S－きみちゃん	
スーパーストリートファイターIIX	T・ホーク	1,838,100	GSM－つる	ゲームコーナーフジ(東京)
スーパーストリートファイターII	ベガ	2,040,500	ゲーセン魔人(Y.O)	ゲームコーナーフジ(東京)
ストリートファイターII	E・本田	1,830,300	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
メタルスラッグ		3,112,720	AXG－JNS	P.C立川店(東京)
レゾン		672,700	大坪会長は偉大XRX－いわもとくん	個人申請ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
ブレイゾン	連付き	4,713,000	GDS－RUN	個人申請タイトーイン高松店(香川)
ストライカーズ1945	震電	2,299,000	AKA	個人申請タイト・ステーション高田馬場(東京)
ガンバード	ヤンニャン	2,166,900	Y.S.(海)	プレイランドエフワン(宮城)
マジカルドロップ2	ストーリーモード	7,718,278	あと200万ZAC－Ristar	コスミックプラザABC(大阪)
クイズぱにくるふぁんたじー		1,350,000	やっぱり電バあるよ。かなりシビアだけど。	モンキーハウス本館(福岡)
クイズ学問のススメ		1,837	WZH	GAME'S MILK(京都)
モータルコンバット		21,812,000	SUB－ぜろ(殺人鬼道場)	タイトーイン空港通り店(愛媛)
テラフォース		1,731,700	との仕様－(T)とゆかいな仲間達	GAME'S MILK(京都)
オーライル	連なし	8,678,150	機械ZAC－Ristar(ほ)	モンキーハウス本館(福岡)
1998.6.30号（No.226）の訂正				
サイドバイサイド2	超上級	2'56"00	D.Hill(D.H)(爆)	TILT神保町(東京)
1998.3.30号（No.218）の訂正				
ウインターヒート	スピードスキー	10"725	これでとれなきゃやめ(田)(爆)(鉄)	個人申請ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)

ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,571,400	☆CAT'S－AKN－とき坊(悪)	アイリン夢空間(岐阜)
	バレッタ	1,861,100	☆CAT'S－AKN－(石)	
	デミトリ	1,505,100	G・CRUSH－CYA	
	ガロン	1,871,200	G・CRUSH－金ブロン	
	フェリシア	3,145,300	G・CRUSH－いしくん	
	ビクトル	1,410,700	G・CRUSH－CYA	
	ビシャモン	1,538,800	AKN(毒)－あなる(房)	
	ザベル	1,913,000	DYB－(だいぶ？)－EDO(帰省中です)	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
	レイレイ	2,106,700	☆CAT'S－きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
	アナカリス	1,219,000	G・CRUSH－ROK	
鉄拳3	フォレスト・ロウ	1'13"08	GGE－GRI－MKC.	アイリン夢空間(岐阜)
	キング	1'20"81	G・CRUSH－CYA	
	リン・シャオユウ	1'06"66	☆CAT'S－きみちゃん	
	ファラン	1'12"56	NRT	
	ブライアン・フューリー	1'01"33	☆CAT'S－きみちゃん	
	オーガI	56"31	HRS	
バトルサーキット	サイバーブルー	33,290,900	じゃーず＝かぶこまー	バリオ(広島)
	キャプテンシルバー	35,742,700		
	ピンクオーストリッチ	47,424,500		
ぷよぷよSUN		1,579,771	死ぬまでぷよぷよ同盟SPD－石井雄太	ゲームプラザコトブキ(埼玉)
バトルガレッガ	チッタ	15,253,690	T'吉村(よ)「兄貴爆弾」	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
	ボーンナム	16,519,230	AKN－あなる(ま)	アイリン夢空間(岐阜)
ストリートファイターIII	リュウ	5,399,600	Z－PYO	タイトーイン町田(東京)
	ケン	5,703,100		
	ショーン	5,674,400		
	オロ	6,595,200	Z－WARRIOR	
セガラリーチャンピオンシップ	初級	2'42"13	K.O(爆)	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
	中級	2'26"15		個人申請カラオケ&ゲームPIA(愛知)
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	4,921,330	SAS－NGP－ANP	電脳空間遊ing(山梨)
ぷにっきいず		741,650	SAS－NGP－ANP	電脳空間遊ing(山梨)
スターグラディエイター	ベクター	1'57"64	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館(福岡)
アベンジャーズインギャラクティックストーム	ストーリー	284,300	ノーミスだと話はすべてかわる。	モンキーハウス本館(福岡)

しみです。とはいえ我々には理解不能な領域に突入してそうですが。

メタルスラッグ2は1か月ぶりの更新。パターンが進化して、プレイ時間は3時間半の長さになっているようです。最終面ボスでメタルスラッグが到着するまで、がんばって粘れるかどうかが勝負だそうです。

ぽっぷんぽっぷは今回から対戦モードも集計を開始しています。

バトルトライストはなんとトップと2位の差はたったの100点です。

魚ポコは2店で同点が達成されています。もう限界なのでしょうか。

電車でGO！2高速編は隠しコースのはくたか線も今回から集計開始です。なにか隠しの稼ぎが無い限りは、今回のスコアで終了だそうです。

レーシングジャムは、ジムカーナを除いた4部門で集計開始です。中級は前回から更新されていません。

前回まで多数のキャラが更新されていたため、今回は少しさみしいライデンファイターズ2ですが、フェアリーは1億2千万を突破。プレイヤーの腕前がキャラの性能を最大限に引き出した結果でしょう。現段階ですでに相当煮詰まっているようです。またよく見てみれば、これもまた3万点の僅差で勝負が決まっています。

訂正ですがウインターヒートのスピードスキーは、以前のトップだとされていたスコアが実はお店の記入時のミスだった事が発覚しました。その他は集計漏れです。特にタイムアタック系のゲームにミスが多く、申し訳ありません。

めざせハイスコア!!

5月24日現在

お店のエアコンの具合いはいかがでしょうか。梅雨でムンムン！熱気でムンムン！の状態だと思います！除湿全開で乗り切りましょう！

今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (テリーボガード)	1,334,100	SAL−HAK	1c ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (ダックキング)	1,287,800	SAL−HAK	1c ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2 (タンフール)	1,287,100	SiS TIR	1c ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	1,281,600	NGE−MER シャオパイロン	1c ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (チョンレイ)	1,258,000	F H ミツノブ	1c ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2 (キムカッファン)	1,237,500	NGE−MER シャオパイロン	1c ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2 (李香緋)	1,230,900	MiE パオクン ぱおくん	1c ALL
8	エスプレイド (美作いろり)	21,555,790	NGE−MER シャオパイロン	1c ALL 残×2
9	エスプレイド (相模祐介)	19,691,600	SAL−HAK	1c ALL
10	バトライダーVer.B	9,841,870	SAL−HAK	1c R−8 ミヤモト使用

コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿島市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (美作いろり)	22,313,620	EASY	ALL
2	スターグラディエイター2 (シェイカー)	3′54″27	EASY	ALL
3	スターグラディエイター2 (ライオン)	314,600	JET	ALL
4	バトライダーVer B (カーペット)	14,835,780	Y K	ALL
5	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	100,852,830	TAS	ALL
6	Gダライアス (λゾーン)	29,780,090	EASY	ALL
7	Gダライアス (μゾーン)	31,526,680	EASY	ALL
8	Gダライアス (νゾーン)	36,606,540	EASY	ALL
9	Gダライアス (ξゾーン)	32,156,850	EASY	ALL
10	Gダライアス (οゾーン)	51,225,500	EASY	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆=1 (53)

千葉県船橋市前原西12−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ (ティノア)	104,440	ブルガー"高橋靖典"惡モ	ALL
2	スターグラディエイター2 (スコアーレイン)	245,100	希望君	Ⓟ×8
3	Gダライアス (クシー)	32,149,770	KSD−ヒイロ君Ⓦ	ALL
4	Gダライアス (ニュー)	38,594,050	北千住の狂犬㊣	ALL 12万
5	バトライダーVer B (上級コース)	18,190,040	YMN バトラ子	ALL バロン ストローマン ミヤモト
★	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	3,090,800	ZFC−WFB−FCM	ALL 残×1 B×3
7	エスプレイド (祐介)	23,018,050	レオナルド コイブリオ	ALL
8	エスプレイド (いろり)	20,170,610	いろり?	ALL
9	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,948,400	Ⓚ	ALL
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=1 (160)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトライダーVer B (上級コース)	8,442,670	成り上かってんじゃね えぞ坊主 肉大王仏契	S 9 カーペット
2	マーヴルVSカプコン (シャドウレディー 春麗)	7,660,300	Yu!	ALL ㊥㊀
3	ストリートファイターEX2 (リュウ)	1,404,200	AGO	ALL
4	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,609,300	F T	ALL
5	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,300,400	AGO	ALL
6	ライデンファイターズ2 (エイジスⅣ)	32,873,990	AGO	S 3 ㊥
7	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	26,046,980	AGO	S 3 ㊥
8	ライデンファイターズ2 (イレイザー)	24,196,760	AGO	S−3 ㊥
9	ライデンファイターズ2 (ダークスウォード)	31,026,080	AGO	S−3 ㊥
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=1 (28)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,936,200	AES NAD	ALL、連付 乱入有
2	エスプレイド (J−B)	20,931,350	AES−NAD	ALL
3	エスプレイド (美作いろり)	21,600,950	AES−NAD	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,503,900	AES−茶柱 (ドクターペッパー)	ALL、連付
5	バトライダーVer B (上級)	17,094,660	AES NAD	ALL、全部のボス有 ㊥㊙付
6	バトライダーVer B (練習コース)	4,750,240	FERC−KEDS いっぱん人はいっぱん	ALL
7	マーヴルVSカプコン	9,999,990+α	HARD ToRA	ALL
8	ファイターズヒストリー ダイナマイト	1,425,750	HARD HRI	ALL、㊥㊙付
9				
10				

プレイランドエフワン ☆=2 (47)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	バーチャロンフォースオラトリオタングラム (アファームド・B)	2′21″72	HEK−417	ALL
2	エスプレイド (美作いろり)	27,022,020	バリチェッロ	ALL ♡×4
3	ブレイジングスター (DINO135)	60,630,380	7歳児マニア㊈	ALL ㊥ 160万オチ
4	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	3,002,000	LO福岡のみんな みてる？	ALL ㊥ 残×2 B×4
5	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,867,200	美澤 千旋	ALL ㊥ 残×0
★	コットン2 (マプリ)	31,958,500	21世紀の精神異常者 K	ALL ㊥
7	バーチャファイター3tb (カゲ)	1′37″5	フォレス党宮城県支部 長ジャスティスメン	ALL
8	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,406,520	JPM−S F㊊	ALL ㊥ BH2ひきにげ
★	ガンバード (ヤンニャン)	2,166,900	Y S ㊊	ALL ㊥ 1週112.2万
★	首領蜂 (C−タイプ)	53,790,710	押田 久美	ALL ㊥ 残×0

モンテカルロ ☆=5 (30)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	スターグラディエイター2 (スコア)	330,000	魔B党−おしょう	1cALL レイン
2	スターグラディエイター2 (タイムアタック)	5′05″78	魔B党−おしょう	1cALL 白虎
3	バーチャロンオラトリオタングラム	3′21″47	GGG裕	1cALL アファームドB
4	セガラリー2 (初級)	2′41″75	AKD	PEUGEOT MT
☆	セガラリー2 (中級)	2′56″60	JSA	STRATOS MT かかって来い!!
6	セガラリー2 (上級)	2′47″24	JXR	PEUGEOT MT
7	セガラリー2 (チャンピオンシップ)	4′00″47	JXR	PEUGEOT MT 壁未使用
8	タイムクライシス2 (SoLo)	912,930	㊙	1cALL ロバート バクスタ
9	エスプレイド (美作いろり)	18,961,890	ねこみみ会㊊	1cALL 残×1
10	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	5,043,000	Linn	1cALL

トミーナムコ ☆=0 (26)

群馬県高崎市本町69 ☎(027)325−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (リュウ)	1,563,700	メシ食いて〜	ALL リュウ
2	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,463,200	とのまくん	ALL
3	サイヴァーン (1号機)	22,099,790	魔B党 おしょう	2周ALL ㊥
4	サイヴァーン (2号機)	20,535,960	魔B党・おしょう	2周ALL ㊥
5	サイヴァーン (3号機)	21,254,560	美夕のしもべになりた〜い	2周ALL ㊥
6	リアルバウト餓狼伝説2 (崇秀)	1,367,500	魔B党−おしょう	ALL アルフレ有
7	リアルバウト餓狼伝説2 (クラウザー)	1,245,400	とのまくん	ALL アルフレ有
8	リアルバウト餓狼伝説2 (ビリー)	1,202,400	GU	アルフレ落ち
9	リアルバウト餓狼伝説2 (ダック)	1,186,000	IGU	ALL アルフレ有
10	だい好きッス (マサト)	174,300	明日香ちゃんにメロメ ロなのbyとのまくん	ALL ♡138

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシスⅡ (ソロプレイ 赤)	693,850	NOT A	ノーコンティニュー クリア
2	タイムクライシスⅡ (ソロプレイ 赤)	15′23″78	NOT A	同上
3	エアガイツ (クラウド)	5′07″85	ぱるぱる	11Rクリア
4	エアガイツ (クラウド)	100,540	ぱるぱる	11Rクリア
5	Gダライアス (オミクロン)	48,245,310	SGL ひろりん	㊥
6	Gダライアス (クシー)	32,388,350	RD KNM	㊥
7	Gダライアス (ラムダ)	29,292,240	IRD KNM	㊥
8	パズルボブル3 (ジャックアナザーW)	16,820,950	匿名權	ふつう
9	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	3,701,900	NOT A	2P
10	ストリートファイターⅢ2nd (ユン)	3,224,700	NOT−A	2P

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0 (52)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ウィンディナ)	33,105,120	KRL−バイキン	偽ALL
★	バトルガレッガ (チッタ)	15,253,690	下吉村㊉「兄弟爆弾」	ALL 5面1049万
3	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,319,200	また落としちゃった、 あーあ。㊉	ALL 45面1146万
4	リアルバウト餓狼伝説2 (アンディ)	1,323,100	BOWE	ALL アルフ有
5	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー)	1,309,500	BAD	ALL アルフ有
6	リアルバウト餓狼伝説2 (キム)	1,278,600	CHA	ALL アルフ有
7	リアルバウト餓狼伝説2 (クラウザー)	1,251,700	CHA	ALL アルフ有
8	リアルバウト餓狼伝説2 (舞)	1,221,800	CHA	ALL アルフ有
9	リアルバウト餓狼伝説2 (ギース)	1,216,900	CHA	ALL アルフ有
10	ファイティングバイパーズ2 (バン)	2′00″64	ランバラル	ALL

NTK ☆=2 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,218,000	TS−ハゲ	ALL マイ使用
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,129,000	イガラシ	ALL キム使用
3	リアルバウト餓狼伝説2	982,000	モリト	ALL ボブ使用
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,041,500	A H	ALL ギース使用
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,202,500	IKU	ALL マリー使用
6	リアルバウト餓狼伝説2	985,500	トヨタ	ALL チン使用
7	スターグラディエイター2	125,000	YAS	ALL カエデ
8	スターグラディエイター2	112,000	アツカ	ALL サターン
9	餓狼伝説3	1,241,100	アキオ	ALL テリー
10				

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2 (タイム ライオン)	2′50″40	さすらいの糖胡芦	ALL
2	スターグラディエイター2 (スコア レイン)	262,100	さすらいの糖胡芦	ALL
3	マーヴルVSカプコン (飛竜&ジン)	2,180,300	イ 水井くん	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎竜二)	1,340,000	放浪戦士H.	ALL
5	ファイティングバイパーズ2 (バン)	3′43″85	舞chan's1号	ALL 3本設定
6	メタルスラッグ2	2,749,670	EIN	R 5
7	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,499,100	MARS REI	ALL
8	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,658,500	舞chan's1号	ALL
9	ストリートファイターEX2 (リュウ)	1,517,000	舞chan's1号	ALL
10	鉄拳3 (ポール)	58″30		ALL

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイヴァーン (3号機)	25,015,430	CFK RO	ALL 連付
2	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,823,500	ウーハー将軍	ALL 連付 残×0 B×1
3	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	1,630,000	ウーハー将軍	2−4 連付
4	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	1,522,700	JDS	2−2 連付
5	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	1,593,000	JDS	2−3 連付
6	エスプレイド	8,668,720	Sora	5面 いろり
7	Gダライアス (オミクロン)	31,732,100	Sora	ALL 連付
8	マーヴルVSカプコン	1,740,700	持たざる者 TSS	飛竜 ジン
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆=0 (279)
東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,884,200	KM	ALL (必)付
2	ストリートファイターEX2 (バルログ)	1,807,400	八百x	ALL (連)(必)付
3	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,799,100	八百x	ALL (連)付
4	ストリートファイターEX2 (C.ジャック)	1,665,600	つる	ALL (連)付
5	ストリートファイターEX2 (ほくと)	1,664,500	地中海の赤い風(氏)	ALL (連)付
6	エスプレイド (JB 5th)	17,634,400	地中海の赤い風(円)(ト)	ALL 残×2
7	エスプレイド (相模祐介)	17,257,160	JZS−YUU	ALL 残×1
★	エスプレイド (ベガ)	2,040,500	ゲーセン魔人 (Y O)	ALL (連)(必)付
★	スーパーストリートファイターⅡX (T.ホーク)	1,838,100	GSM−つる	ALL (連)(同)付 R×36, 爪×4
★	スーパーストリートファイターⅡX (E 本田)	1,830,300	剣匠イザナム	ALL (風)(連)付 爪×1、暴発×0

荏原ゲームコーナー ☆=1 (425)
東京都品川区旗の台3−12−3 J・BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム (ファームド ザ バトラー)	2′44″87	EGC−TERU君 (スポーツマン)	ALL
2	バーチャロンオラトリオタングラム (エンジェラン)	3′48″83	東上条つぐみで♡久保田バスタ ♡MIS(田)	ALL40秒おち←自信ありげたなコノヤロ
3	バーチャロンオラトリオタングラム (テムジン)	4′35″56	JAG−MIYA氏 (髪切った)	ALL
4	バーチャロンオラトリオタングラム (ライデン)	4′35″60	JAG−MIYA氏 (若返った)	ALL
5	バーチャロンオラトリオタングラム (グリスボック)	4′44″87	EGC−(元)MKZ (核大好き)	ALL
6	バーチャロンオラトリオタングラム (バル・バドス)	5′06″70	EGC−(元)MKZ (マブチなアイツ)	ALL
7	バーチャロンオラトリオタングラム (ドルカス)	5′26″45	EGC−(元)MKZ (カメロック様♡	ALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム (スペシネフ)	5′41″35	EGC−(元)MKZ (…えーっと・)	ALL
9	バーチャロンオラトリオタングラム (サイファー)	5′45″35	EGC−(元)MKZ (うーんとお・・)	ALL
10	エアガイツ (ティファ・タイム)	4′08″29	Lもうアキちゃった! EGC−(逸)の人STR	ALLって書くの、もう、疲れたよ

熊谷ガリバー ☆=0 (36)
埼玉県熊谷市筑波2−49−8 熊谷駅前ビルF1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム	2′40″25	ぜんぜんだめ Q?	ALL アファームドB使用
2	タイムクライシス2 (SOLO PLAY)	1,370,100	まだまだこれから IQ?	ALL 1P側
3	セガラリー2 (チャンピオンシップ)	4′01″50	JKR 超おせーよ!	プジョー MT
4	セガラリー2 (中級)	2′56″94	EVA	ランチアストラトス
5	スターグラディエイター2	248,600	もうダメかも IPE	ALL ベクター
6	ビートマニア2ndMIX (ノーマル)	419,885	SNT(新)	ALL あひみす BP×2 B×1
7	Gダライアス (λゾーン)	29,978,430	とりあえず2万点ね T.	ALL(連)
8	Gダライアス (νゾーン)	37,394,480	YS−E251−JK	ALL(抑) 50万落ち
9	Gダライアス (ξゾーン)	33,497,330	ロリ夫君	ALL(抑)
10	Gダライアス (οゾーン)	53,018,930	IRD−ZKR	ALL(抑)

中央プラザ大泉店 ☆=0 (23)
東京都練馬区東大泉1−35−6 永楽ビル2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトライダーVer.B	11,670,480	M・K	ALL MARIA
2	ストリートファイターEX2	1,339,200	ARK	ALL ケン
3	ストリートファイターEX2	1,336,800	ARK	ALL ハヤテ
4	ストリートファイターEX2	1,307,100	ARK	ALL ガイル
5	ストリートファイターEX2	1,295,700	ARK	ALL ブランカ
6	ストリートファイターEX2	1,158,100	ARK	ALL リュウ
7	ストリートファイターEX2	1,113,200	BIG	ALL シャロン
8	ストリートファイターEX2	1,024,200	ARK	ALL ザンギエフ
9	ストリートファイターEX2	1,007,000	ARK	ALL チュンリー
10	ストリートファイターEX2	1,003,700	ARK	ALL ホクト

タイトーイン町田店 ☆=4 (270)
東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,328,400	NEWゲーム	ALL ガイル使用
2	ぽっぷんぽっぷ	2,262,900	F.K−モリソヴァ(団)	ALL Nゾーン バビー
★	ストリートファイターⅢ (リュウ(連)付)	5,399,600	Z−PYO	ALL
★	ストリートファイターⅢ (ケン(連)付)	5,703,100	Z−PYO	ALL
★	ストリートファイターⅢ (ショーン(連)付)	5,674,400	Z−PYO	ALL
★	ストリートファイターⅢ (オロ(連)付)	6,595,300	Z−WARRIOR	ALL
7	ストリートファイターⅢ (エレナ(連)付)	4,057,300	ウイグル獄長	ALL
8	ストリートファイターⅢ2nd (ショーン)	5,698,000	アミバ	ALL
9	ストリートファイターⅢ2nd (イブキ(連)付)	3,866,600	北斗断骨筋	ALL
☆	魚ポコ	6,519,000	F.K−モリソヴァ(団)	ALL 11′46

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0 (10)
埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよSUN (ふつう)	1,579,771	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPD−石井雄太	ALLのほぼ15連鎖 17、17、12
2	Gダライアス (λゾーン)	29,046,820	SRT	ALL (連) 残×3
3	月華の剣士 (翁)	5,208,900	北海道2連休自走のみしかないが必ずいく!!	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (ダック)	1,222,900	SKG	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,220,600	SKG	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー)	1,019,500	でも最低1週間はほしいよねぐっすんおよよ	アルフレッド舞 ALL
7	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,503,600	HWANG のび	ガルダ負
8	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,464,300		シャドウ舞ALL
9	ストリートファイターEX2 (ブランカ)	1,416,300	けだものだもの のび	シャドウ負
10	マーヴルVSカプコン (ウォーマシン・シャドウレディー)	1,605,800	S.A	ラスボスでミス

池袋プレイランドラスベガス ☆=2 (78)
東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ2	1′50″89	脱衣番長	ALL バン使用
2	スターグラディエイター2 (ズ・コア)	233,400	CHN−NYA	ALL レイン
3	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	104,893,810	落ちすぎ STF−桑名寛千代	ALL
4	魚ポコ	5,109,500	ポコポコヘッドまにあ Shockるたまあ	ALL 51個9連鎖
5	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	4,389,600	hideよやすらかに眠れ H T−たのぼん	ALL
6	プチカラット (うでだめし・ふつう)	2,564,960	DMD先生来店記念	ALL
7	プチカラット (うでだめし・むずかしい)	1,765,060	松田聖子再婚記念	ALL
8	ストリートファイターEX2	1,759,300	プチカラット消滅記念	ALL リュウ
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=11 (313)
東京都豊島区巣鴨1−15−1 ミヤタビルB1・B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス2	2,014,310	YSK−GN−与作	1コインALL 85 2%
2	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	114,608,320	ISO	連付 ALL 6クリ8016万
3	ハーレーダビッドソン	5,300,520	KMS(冊)	ALL EXRP AT
4	ファイティングバイパーズ2 (カーン)	1′53″04	こまつゆ先生に感謝&奉納 NTS	ALL 1本落ち
5	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームド)	3′47″08	まっちゃん、どうですか?	1コインALL
6	スターグラディエイター2 (シェイカー)	3′43″64	NTS様に捧かれる しょぼつゆ	必付 ALL
7	スターグラディエイター2 (レイン)	318,000	メキシコ系関西人 だめだめや あつしま	必付 ALL
8	バトルトラスト (ナジート)	284,600	もういいかい?	ALL オール(ク)
9	上海Ⅱ	2,246	HCM 鎌倉もうる君	3−4 Rd16
10	鉄拳3 (ジュリア)	1′28″53	げるが怖くてTMいけん!越谷支部長 すえ	連必付 ALL 1本落ち

TILT神保町店 ☆=22 (428)
東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (相模)	18,216,900	参考さん	ALL 残0
2	エスプレイド (JB 5th)	26,662,450	ねっっちゃう?!	ALL 1ミス
3	電車でGo!2 (はくたか)	236.6km	むなひと	残115秒 評価100点
4	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	2,333,000	もーすぐクリアですね	2−7
5	プチカラット (うでだめし かんたん)	3,389,930	セルゲイ・マサニャコフ(コ)	ALL
☆	プチカラット (うでだめし ふつう)	19,280,010	アレクセイ マサシスキー(コ)	ALL
☆	プチカラット (うでだめし むずかしい)	9,355,090	ストガロフ・マサツィン(ひ)	ALL
☆	プチカラット (おはなし・ふつう)	3,984,210	スタイリー・スタイリ(▽)	ALL
9	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,850,780	[illegible]	ALL トリ191万
10	ローリングサンダー (ニューバージョン)	666,100	CKL−ECK	ALL

ハイスコア通信 お店から①

●**プレイランドエフワン（宮城）**
江藤恵嬢、NCP・ねこん氏、ご来店誠にありがとうございます。
当店のオラタンは入荷日より1週間でタイムアタックキャンペーンを行っております。100円で2プレイ対戦1本制です。キャラ別集計が中止になった場合は、対戦キャンペーンを考えておりますのでそのときは奮ってご参加ください。
P.S.ヤキソバンDX氏、早く帰って来てください。
by スコア担当&常連一同

●**トミームナコ（群馬県）**
この号が出るころには、ストZERO3が稼働してるころかも？使用キャラはやっぱりかりんちゃんだよ。あとギャルゲーグッズがけっこう入荷していると思うのでとりにきてね。
by 穴クラとのまくん

●**プレイシティキャロット二荒店（栃木）**
そろそろソウルキャリバーが入荷しそうです。みなさんやりまくろう。今まで格ゲーで棒、根術は弱かったんですが今回は主人公だし強いといいな。
by 居合と棒術使いのモクジンマン

●**八千代プレイランドカーニバル（千葉）**
毎月第4土曜日は「フリープレイ大会」をやっています。午前中だけですがそれでも結構遊べます。ぜひお越しください。

●**ゲームコーナーヤングパレス（千葉）**
ゲームスポットフォーカスの方へ。マーヴルのカンストの件では、いろいろ教えていただきありがとうございます。
HARD・TORAより

●**熊谷ガリバー（埼玉県）**
今月もまたハイスコアの申請数が多く、一部のスコアを送ることができませんでした。WAI・るりるりさん、ONKELさん、せっかくがんばって出していただいたスコアを送れなくてすみませんでした。特にWAI・るりるりさんは、遠くから来ていただいたのに申し訳ありませんでした。次回はかならず送りますので、また来てください。

●**ゲームプラザコトブキ（埼玉）**
死ぬまでぷよぷよ同盟、石井雄太氏が全国1位を抜かれたとのことで、久々のチャレンジでとりあえず記録更新しました。とりあえずというのは、3面で連鎖ミスをしやる気をなくしながらもゲームを続行7面で15連鎖に見事成功した結果です。3面を（正確には9面も）ミスしなければ、170万点オーバーだったそうです。
by IQ?

●**プレイシティキャロット巣鴨店（東京）**
この号が出るころには、一般人H.Sは名古屋人H.Sになっているはず。身体と絨毯のつくりすぎには、気をつけてください。
P.S.仕事しろよ!!
by 旅に出たい人

●**荏原ゲームコーナー（東京）**
ぐち：(神)の人
すいません、前回侍魂で天パとこあ何とか書いたけど、ヤッパリよく分かりません！でも、そんなのどうでもいいよね!!…えばらの連中はナゼせっかく全一取った俺をホメてくれねんだよっ！コンチクショー!!グレてやるっ
by 兄夫

●**TAITO INN 町田（東京）**
今度「WAR氏といっしょに酒飲む会」を行います。「ぜひ参加したい」という命知らずな野郎は、担当のASMまで!!午後6時以降、タイトーイン町田にTELください。たくさんの参加を待ってます！
by ASM

●**ゲームコーナーフジ（東京）**
CYR・JUN氏、(文)氏、ご来店ありがとうございました。またのご来店をお待ちしております。
by 常連一同

●**中央プラザ大泉店（東京）**
中央プラザ鷺宮店で毎月第2日曜日にバーチャファイター3tbの大会をおこないます。参加者募集中です。
お問い合わせは中央プラザ鷺宮店、宮嶋店長またはスタッフまで
03−3336−4048

●**Jogo江古田店（東京）**
タイムレンタル始めます。シングル台でスコアアタックやる人も、対戦台でモリモリ遊ぶにも、どちらでもOK！
シングル台は1時間500円、対戦台は3名以上で1時間1500円です。でもレンタルできる台には制限があるので、そこんところは注意してね♡
みんなでじゃんじゃん利用しましょう！

●**P.C立川店（東京）**
スコアラーの方々は金・土曜日の夕方以降によく集まります。最近は遠征される方がよく来店してくれて嬉しいかぎりです。
また、毎月25日から月末までソルディバイド復活予定です！
by 店員O.K

●**AMファクトリータイムマシン（東京）**
・「タイムマシン閉店するんですよね？」とか、いまだに聞かれますが、閉店は延期になりました。当分の間営業しています。…多分。（お客様募集中！）
・MSH vs. SF以外のマーヴルシリーズが全部あります。腕に自信のあるプレイヤーのみなさま、ぜひ遊びに来てください。
by 店員マルシゲ

夢空間ファンタジー ☆=0(18)
長野県茅野市ちの2730－2 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	A.S.O(連)	2,024,400	風ホのう キ MST氏来店希望。あすたろ	ALL 残×0 イージー 5機設定
2	モンスターランド	残3,475GOLD	常連のきばや (で)氏に感謝！ らすねー子	ALL
3	ドラゴンバスター	1,286,060	公布のANP氏来店希望。 HAN	1c2クレ オートコンティ機能付
4	バツグン(連) (B－タイプ)	20,291,490	アーサーの諸君来店希望。 YJT	ALL エブリ有り
5	スターグラディエイター2 (連)(タイム、ゼルキン)	3'45"20	ニューゲームも一応あるよ。 あすたろと	ALL
6	メタルスラッグ2(連)	5,938,320	スーパーゲーマー AAN	6面基地内
7	Gダライアス(連) (μ·カメ)	33,969,840	長野に来てもカメ道楽 田中(よ)	ALL
★	Gダライアス(連) (ミ·クシー)	33,969,870	もはや常連 W WIZ	ALL 512×2
9	スターグラディエイター2 (レイン·点数)	280,200	GOOL!GOOL! COOL！ウヒャヒャ	ALL
10				

AMファクトリータイムマシン ☆=0(8)
東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F ☎(03)3987－1573

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2 (タイム)(ガンテツ)	3'56"17	NUMAX NUM改め NAM(列)	KCEスク 入学記念 (理)1 40
2	スターグラディエイター2 (スコア)(レイン)	323,500	まさか、カンストとかないよね	ALL とりあえず疲れた
3	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,925,000	PLF君 8月1日に帰ります。 中野龍三	ALL 残×2 けい(連)
4	バトライダーVer B (ノーマル)	10,620,710	300円が5万円かよマルンゲ	一般ALL ボス2匹逃げ(泣)
5	バトライダーVer.B (トレーニング)	4,956,620	TSR(へ)	ALL ストローマン Fバロン じゅうたん
6	バトライダーVer.B (スペシャル)	6,649,350	ヌルしげ	特別ALL テキトー
7	リアルバウト餓狼伝説2 (ボブ)	1,335,200	アプリコットーhaT	ALL アルフレッド
8	鉄拳3 (平八)	1'05"08	あにょ〜ん アウクソ すえぞう	ALLあにょにょこにょにょこよにょによ〜ん
9	ワンダー3 (チャリオット)	3,990,700	NAM(曽)	ヤキソバDX氏来店どうも。
10				

Jogo江古田店 ☆=45(101)
東京都練馬区旭丘1－71－10 ☎(03)3945－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	魚ボコ	6,519,000	F·K モリンヴァ国	ALL 11 45 53 13
☆	パズルボブル4 (対戦 ふつう)	44,835,150	ザ☆キラートマト	ALL プラム使用 1000万×4
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (アルペンスキー·Gスラローム)	1'10"47	Horizon Seeker	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (アルペンスキー ダウンヒル)	1'22"27	Horizon Seeker	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (スノーボード·Gスラローム)	45"33	Horizon Seeker	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (スピードスケート 500m)	28"93	LKR	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (スピードスケート 1500m)	1'28"57	えび	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (ボブスレー)	37"39	LKR	
9	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	7,296,200	ザ☆キラートマト	ALL (連)
10	鉄拳3 (キング)	1'22"78	mcKT (メシくいてぇ！)	ALL (連)

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(33)
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ソルディバイド (カシュロン)	5,409,500	(タ)おさる	ALL 1周272万
★	ソルディバイド (ヴォーグ)	5,237,600	水滸演武大会希望！ クイズ=D'ARBY	ALL
3	ソルディバイド (ティオラ)	4,782,500	おばちゃん助けて！ ボカッ	ALL 1周267万
4	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	108,607,100	Joupiuss V R	ALL (連)付 残×0 2P側
5	ライデンファイターズ2 (スレイヴ)	104,810,630	エアガイツ大会希望！ リトルグレイ(補欠)	ALL (連)付 ちなみに野球部
6	怒首領蜂 (TYPE－B)	517,125,150	HLK	ALL 残×0 1周1.6億
7	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,689,500	HLK	ALL (連)付 残×1 1周144万
8	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	1,997,200	TAD	2 5 (連)付 1周144万
9	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	1,934,800	HLK	2－5 (連)付 1周139万
10	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	1,834,100	M MⅡ	2 5 (連)間 1周140万

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(129)
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックVo.1 (ノーマルゼビウス)	577,290	平塚で石持ち11匹！	ALL
2	ナムコクラシックVo.1 (ノーマルギャラガ)	322,340	ハリス3号切られました。大磯港で…(フ)	ALL
3	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,511,500	でらちん	
4	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	1,330,100	牧沢	
5	バトライダー (上級)	11,425,810	アームドポリスより栗栖ポリス	ストローマン×3 ALL
6	バトライダー (一般)	6,126,600	最近釣り士	ストローマン×3 ALL
7	バトライダー (一般)	5,075,260	バカファイター	マジックカーペット×3 ALL
8	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	91,985,100	PIS－CKN	ALL
9				
10				

東京レジャーランド小岩店 ☆=5(15)
東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	電車でGo！2 (京浜東北 中級)	237.7km	ジン ラオノ総加 オフォでよろしく DF	残131秒 99点 E×3回(田町以外)
☆	電車でGo！2 (はくたか)	256.6km	警笛ボーナスあったらショック死 DE	残135秒 100点 E×2回
☆	ビートマニア2ndMix (エキスパート ボーカル)	1040－65－0－0	Lcchy	
4	エスプレイド	24,618,880	CRK	ALL 残×1 美作使用
5	エスプレイド	16,163,420	Dio	ALL 残×0 相模使用
6	バトライダーVer B (Gバトストロー カーペット)	14,524,120	今井和行	ラスボスまで+4面 上級
7	ストライカーズ1945Ⅱ (震電使用)	2,792,900	中国語よ日中学院 中野龍	ALL 来店記念 残×0 B×0
8	レーシングジャム (ジムカーナ上級)	48"642	全コース 集計してほしい人	インプレッサWRX
9	レーシングジャム (ダウンヒル)	2'27"017	全コース 集計してほしい人	インプレッサWRX
10	サイドバイサイドRR (超上級)	2'56"73	悪魔ケ丘 (使用額1200円)	GT R AT 壁ターンナシ

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆=3(8)
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	セガラリーチャンピオンシップ (初級)	2'42"13	K O(爆)	トライ ーズビュー 敵車ターン無し
★	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	1,913,000	DYB(だいぶ？)－EDO(帰省中です)	ALL(連)P×5 持込基板
3	レーシングジャム (初級)	1'56"803	TPL	WRX MT T Tモード
4	レーシングジャム (中級)	1'55"089	LAC－HERO	WRX MT T Tモード
☆	レーシングジャム (上級)	2'09"017	LAC－HERO	WRX AT T Tモード
☆	レーシングジャム (最上級)	2'11"089	LAC－HERO	WRX AT T Tモード
7	タイムクライシスⅡ (1Pプレイ)	1,000,800	TMR たこまる(爆)(変)(プ)(2P集計希望)	ALL 14'32"73
8	バーチャロンオラトリオタングラム	4'43"97	PSY	ALL アファームドB
9	バトルガレッガ (ガイン)	17,473,870	怒ド(京)ちゃん	ALL(連) 持込基板
10	スカッドレース旧Ver. (初級、夜)	2'01"74	つながれば抜けるよ MBK－煩悩大魔人(爆)	レースモード完走 旧スカ入荷しました！

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム (スペシネフ)	11'34"08	坤龍	1コインALL 2本失敗
2	マーヴルVSカプコン (モリガン&シャドウレディ)	1,300,000	K	ALL
3	マーヴルVSカプコン (春麗&サイクロップス)	956,800	X MEN	ALL
4	マーヴルVSカプコン (春麗&シャドウレディ)	1,272,900	谷口	ALL
5	私立ジャスティス学園 (響&さくら)	2,649,900	Mr.こぞう	ALL
6	バトライダー	3,450,030	GGM	6面死んだ
7	メタルスラッグ2	2,529,400	Y T東海	6面
8	プチカラット	3,990,550	牛山 東條 角田	うでだめし ALL むずかしい
9	ストライカーズ1945Ⅱ (Ki84)	1,334,500	東海(盤)止めず	2 2
10	ゼロガンナー (コブラ)	1,559,600	RJ	1コインALL ノーミス 残3機

トライアミューズメントタワー ☆=4(28)
東京都千代田区外神田4－3－10 ☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ステッガー1 (カナタ)	3,452,300	CRM 千城みづき♥	ALL 2ミス 30万落ち
2	エスプレイド (いろり)	27,360,610	YSY－RAA	ALL 残1
3	ブレイジングスター (DINO135)	62,944,610	SGL－SAK (ABC)	ALL 6ボス前3658万
☆	プチカラット (うでだめし かんたん)	3,459,880	逸脱系猫耳族 焼肉担当トミヤマ	ALL ラルド
5	Gダライアス (νゾーン)	38,576,280	S●■サル●●ララン ド●●がライバル	ALL シンクロ万歳(笑)ハナナおち25
★	Gダライアス (οゾーン)	54,528,670	秀穂君快復祈願 CRM－(風)	ALL 50万おち
7	電車でGo！2 (ほくほく線)	267.5km	KHK	ALL定通 147秒 エクセレント2回
☆	ハーフパイプ スノーボード (ロードブリティッシュ)	1,865,200	内海店長おげんき？ KOU、セ)(ち)	ALL
★	アルティメットエコロジ (連付き)	2,547,400	土曜日の夜はババババ PUCCY	ALL ヒバ2千 D×3
★	アルティメットエコロジー (連無し)	2,433,700	THさんおめでとう！ Zac Ristar	ALL ビバなし 井上社長×2

グリーンプレイランド ☆=0(6)
岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ (ティファ)	101,220	RYU	ALL
2	エアガイツ (ティファ)	5'33"68	RYU	ALL
3	鉄拳3 (ガンジャック)	1'48"03	ジャック最強伝説 ジャックofロシアDAN	ALL
4	鉄拳3 (クマ)	2'33"28	ECG	ALL
5	鉄拳3 (花郎)	2'11"26	RYU	ALL
6	鉄拳3 (仁)	2'10"40	RYU	ALL
7	鉄拳3 (フォレストロウ)	2'10"85	RYU	ALL
8				
9				
10	Gダライアス (ゾーンγ)	29,390,140	やるものぐれ゛〜〜！ BAL	ALL

電脳空間遊ing ☆=0(62)
山梨県甲府市中央1－4－10 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	もうぢゃ (対戦もうぢゃ)	4,921,330	SAS－NGP ANP	ALL 全消し×9 18万落ち
2	エスプレイド (美作いろり)	25,984,620	SAS－NGP ANP	ALL
★	ぷにっきいず	741,650	SAS NGP－ANP	ALL 64ぷに
4	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,827,300	Ⓐ	ALL
5	鉄拳3 (ポール)	56"40	Ⓐ	ALL
6	月華の剣士 (楓、力)	39人斬り	X－MEN－NO 104－T T(こ)	サバイバルモード
7	魚ボコ	5,160,700	SAS－NGP－ANP	ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	1,983,900	かんしょう	2－5
9				
10				

P.C立川店 ☆=0(1)
東京都立川市柴崎町3－3－9 ☎(042)524－1156

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R GRAY1)	16,615,250	今度、名古屋へ引っ越し予定の店員O K(列)	ALL 全勲章 ーースピード違反...
2	レイフォース (連付)	9,149,500	N.S	ALL 1面59万 6面672万
3	バトルガレッガ (G－913)(連)	15,418,200	IKP－H F 立川カモプレイヤー	ALL 鳥230万
4	エスプレイド (J－B5th)(連)	22,763,750	CoCo壱番の自己(ベ)500g 5辛!!(ち)	ALL ライフ×4 H F氏の8辛ヤバめ
5	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)(連)	2,891,800	私がG F社長です。中野龍三	2周ALL 残0 けい(連)
6	Gダライアス (οゾーン)(連)	53,811,400	6969XYZ連合 今宵さくらと愛を語る	ALL縮切前夜某カード少女のビデオに欲情
7	R－TYPE(連)	2,218,000	4649フクダ連合 EZN	2周ALL
★	メタルスラッグ(連)	3,112,720	AXG－JNS	ALL 約7万落ち 捕虜83人
9	ウインターヒート (ダウンヒル)	29"12	旅に出ます 捜さないでください SMK師匠	リック使用
10	マジカルドロップ3 (ひたすら)	56,119,906	URU	LV97 36連鎖

GAME'S WiLL ☆=22(408)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J−B 5th)	28,479,840	オケ氏	ALL ×4
2	タイムクライシス2	897,290	TAICHO	ALL 左 16'02"80
3	バトライダ -Ver B	16,687,470	PAL つるかっぱい人	ALL
☆	エアガイツ (スコア)	117,330	良花節タカ つおぶし粉	ALL
☆	対戦タントアール サンつすり	119,760	WZH	ALL
6	セガラリー2 チャンピオンシップ	4'00"46	MTY	1位GOAL ランチャーMT使用
★	ライデンファイターズ2 スレイブ	120,263,220	XRX いしょうくん	ALL 2P側
☆	メタルスラッグ2	7,854,290	フランチェスカってる?	ALL
★	ストリートファイターZERO (オロ)	8,619,700	L2A−GYO	ALL
★	Gダライアス (μゾーン)	35,363,160	L2A 大明神	ALL

GAME AMZA11 ☆=0(14)

三重県熊野市木本町620−1 こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,417,100	E H M	シュロン
2	ストリートファイターEx2	1,377,300	E H M	ハヤテ
3	バーチャロンオラトリオタングラム	6'11"98	ACE	クリスボング
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,224,900	E・H M	不知火 舞
5	セガラリー2	2'45"48	ZZR	初級
6	セガラリー2	3'07'58	ZZR	中級
7	セガラリー2	2'55"01	ZZR	上級
8	セガラリー2	2'46"32	ZZR	超上級
9	セガラリー2	4'07"90	TYR	テンタ チャンピオンシップ
10	ゲットバス	9,940	K K	

アイリン夢空間 ☆=5(353)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	1,571,400	☆CATS AKN とき坊	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,929,900	☆CATS AKN	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	1,505,100	G CRUSH CYA	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	1,893,300	G CRUSH 金ノロン	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	3,145,300	G CRUSH いしくん	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	1,410,700	G CRUSH CYA	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (ビシャモン)	1,538,800	AKN あなる	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	1,487,100	G CRUSH ROK	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)	2,106,700	G CRUSH−きみちゃん	ALL ㊥㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	1,219,000	G CRUSH ROK	ALL ㊥㊙

G'−Model荻窪店

東京都杉並区荻窪5 30−12 ☎(03)3392−8237

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (祐介)	11,218,260	HARD EN_	ラスボス
2	エスプレイド (いろり)	17,926,800	VULM 市村+DON	ALL 残0 クリアボーナス460万
3	エスプレイド (J−B)	6,266,440	7面一発ドッ12	5面
4	サイヴァリアン (2号機)	25,898,110	モ セ満 CFK TOS	ALL 周 1350万
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,224,200	DAI	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2 チンシンザン	1,211,900	DAI	ALL
7	電車でGO2 (こまち特級)	240.8km	NID	プロフェッショナルモード
8	電車でGO2 (はくたか特級)	255.6km	NID	プロフェッショナルモード
9	バトルガレッガ	10,629,820	BJT	ラスボス
10				

G'−Model神保町店 ☆=0(2)

東京都千代田区神田神保町1−26 1F ☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	25,136,990	えみ堂	ALL 1.2.6 相模
2	エスプレイド	25,414,750	SDD・HJD KED	ALL 残3 6 いろり
3	エスプレイド	11,295,630	S J	ALL JB 5TH
4	ブレイジングスター	2,283,570	ネコ1号	5面 ウィンディナ
5	ブレイジングスター	992,250	たひとー	3面 ヘルハウンド
6	ストライカーズ1945Ⅱ	2,590,300	高与道部万歳FEE	2 8 ウイ・ケパンケーキ
7	メタルスラッグ2	7,004,960	TAM−毒猿	ALL
8	タダンタ ン	1,365,900	ウイグル獄長	ALL イーグル
9	奇々怪界	259,050	スーパーファンタジーゾーン人	7面 やや不調
10	魚ボコ	4,906,500	ECM−ZENJI	ALL R−27がイマイチ

オレンジハット砺波 ☆=0(2)

富山県砺波市新又147−1 ☎(0766)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	5,119,090	YAS	ALL
2	エスプレイド (JB−5TH)	20,340,020	KTH	ALL 残2
3	バトルガレッガ	11,232,140	タククン	ALL残1
4	ブレイジングスター (ウィンディナ)	32,147,330	いたくら	ALL
5	D&DRS O M (ファイター)	3,759,163	パパパパパパパ PUFFY	ALL
6	ストリートファイターEX2 (RYU)	1,750,500	CRO	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,421,900	D S	ALL
8	19XX (震電)	15,341,500	白石byERC	ALL ノーミス
9	ファイナルファイト (ガイル)	3,728,890	H T	ALL
10	ハレーズコメット	9,999,999+α	いたくら	R−62でガンスト

ハイスコア通信 お店から②

●**夢空間ファンタジー**
最近常連が増えたと思ったら、東京の方もいらしたのですね。
女性ゲーマーも増えてうれしいですね。ウワサだとMr.まさし君氏もウチお常連になるとか…。(一部ウソ混入)

by 店員

●**アイリン夢空間(岐阜)**
GAME'S MILKの方々遠征ありがとうございます。
ホゲ氏さん、汁さん、ガイルさん、ミッフィーさん、ご来店ありがとうございます。みなさんまた来てくださいね♡、お待ちしています。

●**タウンスポットプレイランド(大阪)**
by 常連一同&店員森島より
最近スコアやってくれる人が増えてとてもうれしいです。ひょっとしたらこの中から全一プレイヤーが出そうな気がする今日このごろです。

●**ゲーマーズハウスガンマ(大阪)**
by OLDゲーム入れましょうよ〜
CRS・ZAP氏、ZAC・Rister氏、やまけん氏、たりたり氏、pigdon氏、関係者氏、いしはらくん氏、ⓓ氏、TBR氏、ご来店どうもありがとうございました。

P.S.7月上旬よりギガンテスを稼働予定しております。

by 常連、店員一同

●**アミューズメントスペースフジ(大阪)**
GW中はたくさんの方々のご来店、ありがとうございました。

●**コスミックプラザABC(大阪)**
当店は5月下旬より全日本ぷよ協会に加盟しました。
ぷよら〜のみなさんは、ぜひご来店ください。
(ぷよぷよSUNの通信台があります。)

by 山げ

●**ゲームセンターピノキオ(兵庫)**
江古田のみなさま、大変お世話になりました。ありがとうございました。

by L−R・水無

●**ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)**
EX2、久々にレベルの高い勝負が行われている様子。夏休み中に大会でもするかと討議中です。
夏休みの各方からの遠征もお待ちしております。
(注:閉店早いのでお早めに!)

by JKP・D.M翔

●**パリオ(広島)**
今回のEX2のスコア集計では、当店ではまだ隠し乱入キャラが出そろっておらず、非常に不利な結果となりました。
P.S.京都のいしはらくん、お元気でしょうか?

●**ビッグウェーブ(高知県)**
書くと長くなりますが、結局閉店するハメになりました。社会復帰へのいい機会ですが、KSDに参戦できなくなるのは、あまりにも残念なので集計店変更を一応考えています。
ゲーメスト編集部および全国のみなさん、いろいろとお世話になりました。なお、おとこ汁の連絡先はSUR・R・T氏が知っています。

●**タイトーイン空港通り店(愛媛)**
県外から多数の来店ありがとうございました、またみんなで飲みに行きましょう。
スコアもよろしくね。

●**サブカルチュア(福岡)**
スコア不足のため今月の掲載はダメかと思われましたが、モンキーハウスのみなさまのご協力でなんとか申請するスコアを8つ埋めることができました。誠にありがとうございました。

by 担当フォレス党㊙

●**ホワイトハウス箱崎店(福岡)**
当店のシューティングゲームにはすべて連射が入ってるんですが、中にはバトルガレッガのようにボタンが6つあったり、怒首領蜂やライデンファイターズ2のようにコンパネの1P側と2P側が逆になってたりするのもありますので注意してください。
また、対戦ものは新旧問わずすべて1PLAY30円なので(ぷよ通やT・Sプライツも含めて)どんどんやりに来てください。

by ガレッガでのたうち回ってる台湾人が怖いスコア担当

●**アミューズメントラージ(福岡)**
スパⅡXがまた熱くなってます。中川氏、伊藤氏、岡本氏、ご来店ありがとうございました。またスパⅡXの対戦やりましょう。
常連の一部でリアルバウトのキャラ別がないので暴走しています。誰か止めてください。

●**ゲームプラザ白山(熊本)**
熊本のすみれ君、生きているなら連絡ください。みんな心配しています。
ただ今、当店では〝オラタン〟のランキングバトルを行っています。他県の方々の遠征をお待ちいたしております。
大会の日程などは当店までTELを。

●**ゲームスポットフォーカス(大分)**
肩を並べてのスキンシップ的対戦は超面白い!通信台にはプレイヤー同士も通信できるようにヘッドセットを取りつけるというのはどうでしょうか?メーカーさん。

by M.Ave

扇ケ丘レジャーセンター ☆=0(237)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(076)246−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J B 5th)	28,424,080	コンバンク!! M T	ALL
2	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	111,483,150	M	ALL まだまだこれから
3	バトルトライスト (新Ver.)	290,200	T.Clue−KOS 投げキャラ使用	ALL ゲーリー
4	スターグラディエイター2 (スコア)	317,600	ナナハンでしゅとこう チャイナぼう	ALL サターン
5	セガラリー2 チャンピオンシップ	4'07"78	F S	ALL プジョー
6	メタルスラッグ2	5,093,990	YAS	ALL
7	ノーオンニクナガノ (スノーボード)	48"67	直文君は金を返しましょう。	ロシア
8	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	54,880,540	AHO BAN−	7面
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆=0(174)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス2 (スコア)	920,160	H I	ALL
2	タイムクライシス2 (タイム)	14'24"73	H I	ALL
3	バーチャロンオラトリオタングラム	4'14"47	JIN	ALL アファームド・B
4	バーチャロンオラトリオタングラム	5'00"60	BOB	ALL テムジン
5	バーチャロンオラトリオタングラム	5'48"95	WIZ	ALL ドルドレイ
6	バーチャロンオラトリオタングラム	6'11"41	H D	ALL ライデン
7	バーチャロンオラトリオタングラム	6'17"66	EXT	ALL エンジェラン
8	エスプレイド	クリア出来ません。	ヘタ ゲーマーABE	誰かクリアしてください
9				
10				

オレンジ・ペコ杁中店 ☆=2(53)

愛知県名古屋市昭和区隼人町8−14 ☎(052)836−3072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	コズモギャング ザ パネル	最、カンストコズモ数 1,032	LACさん出したよ ふ〜疲れた ねこん	カンスト ㊥㊙
★	早指し将棋 五月陣戦2	129,400	ASG 如月浪人−RIN	ALL
★	きらめきスターロード	ファン数53,000人	ASG− 如月浪人 RIN	ALL㊥
4	レーシングジャム (上級ヒル クライム)	2'13"982	LAC−HERO	ALL WRX AT
5	レーシングジャム (最上級ダウン・ヒル)	2'16"839	LAC HERO	ALL WRX AT
6	スタースイープ (ストーリーモード)	1'56"7	来店記念 ZAC R star	ALL
7	スタースイープ (1人挑戦モード)	1,618,350	謎すぎる ZAC R.star	ALL
8	レーシングジャム (初級ナイトコース)	1'57"732	SDXじゃ 生出ません!!TPL	ALL WRX MT
9				
10				

アミューズメントスペース・フジ ☆0=(1)
大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テクモワールドカップ'98	49	Seize KKK	ALL、コロンビア
2	エスプレイド (祐介)	20,034,150	S N	ALL
3	エスプレイド (J−B)	20,200,100	全キャラクリア おめでとう	ALL
4	エスプレイド (いろり)	20,520,290	いろり?	ALL
5	ビートマニア2ndMix (ノーマル)	420,723	らーめん大好き ばにあん☆小池㊤	ALL ボーナス×4
6	ビートマニア2ndMix エキスパート、VOCAL	1024−80−0−1	BMM−せのん	ALL バラード苦手
7	エアガイツ	4'17"21	CST③	ALL 李書文
8	ライデンファイターズ2 (フェアリー)	120,233,840	やっと大台。H M	ALL ごもまだまだ伸びそう
9	ライデンファイターズ2 (シャンジスピア)	114,494,720	1日3時間くっいは、やりたいなあ 。	ALL 1ケ月以前の
10	バトルガレッガ (ガイン)	18,020,510	☆CATS マサル	ALL

タウンスポットプレイランド ☆=0(183)
大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ2 (BAHN)	2'37"57	NAKAO君	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,496,600	他力本願寺GANZ	ALL アルフレッド有
3	侍魂 (覇王丸)	963,160	ITK カンタロ	ALL 羅刹
4	ストリートファイターEX2 (春麗)	1,656,000	愚地独歩	ALL
5	ステッガー1 (トルネード㊥)	3,164,600	森下純菜ちゃん大好き 超KTL~MSV㊊㊍	1c8面
6	ガーディアンフォース (㊥)	7,085,630	まえしまゲーマー	1c6面
7	エスプレイド (J−B 5th)	27,869,630	K(YO)N²	ALL ♡×4
8	スターグラディエイター2 (ベクター、タイム)	4'32"88	愚地独歩	ALL
9	スターグラディエイター2 (ベクター、スコア)	275,700	愚地独歩	ALL
10	ショックトルーパーズ	22,000,100	REI KOS	ALL

GAME'S DRAGON ☆=2(41)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (フェアリー)	119,648,400	パリオのみんな元気? XRX いしはらくん	ALL ㊥
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,246,500	久しぶりに来たっス KAE	ALL 李香緋
3	バトライダーVer B (上級)	16,973,630	PAL ランキングパターン大希望	ラスボスまでエディット
4	バトライダーVer B (特別)	5,530,630	㊥	ALL シルバーソード
5	バトライダーVer B (特別)	5,372,040	せみ	ALL グラスホッパー
6	バトライダーVer B (一般)	6,621,840		ALL カーペット
7	ストリートファイターIII2nd (豪鬼)	9,636,300	来月は…?	ALL ㊥㊤
8	ストリートファイターIII2nd (リュウ)	7,135,300	D L ㊥	ALL ㊥
9	ストリートファイターIII2nd (いぶき)	5,416,500	㊥	ALL ㊥
10	ストリートファイターIII2nd (エレナ)	4,040,200	だれ?これしたの?	ALL ㊥ たまたまノーミス

コスミックプラザABC ☆=15(96)
大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ウィンターヒート (ダウンヒル)	28"18007	KHJ	ドイツ人使用
★	ウィンターヒート (クロスカントリー)	4'35"53005	KHJ	ノルウェー人使用
3	ウィンターヒート (トータルスコア)	1246	KHJ	1コインALL 中国人使用
★	ウィンターヒート (ショートトラック)	43"	KHJ	中国人使用
5	バーチャロンオラトリオタングラム	6'45"89	KAN	1コインALL 参考記録フェイイェン
★	マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	7,718,278	あと200万 ZAC−Ristar	1コインALL エンプレス使用
7	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,912,400	JMC BBC	1コインALL 隠し出現
8	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,773,300	KHJ	1コインALL 隠し出現
9	ストリートファイターEX2 (チュンリー)	1,717,300	そのほか	1コインALL 隠し出現
10	ストリートファイターEX2 (ほくと)	1,647,200	007	1cALL

マンモス城インベーダーハウス ☆=0(14)
大阪府高槻市北園町18−14 ☎(0726)82−4323

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (A TYPE)	20,580,910	ぶちゅシューター	ALL 残2
2	エスプレイド (B TYPE)	21,405,420	ぶちゅシューター CCS−TST㊥㊥	ALL 残4
3	エスプレイド (C−TYPE)	19,973,760	ぶちゅシューター CCS−TST㊥㊥	ALL 残2
4	ゲットバス	8,700	まっつぁんIT M レボに似ている	
5	ストリートファイターEX2 (D・DARK)	1,769,300	ただいま練習中㊤	ALL
6	バトライダー	10,359,270	Joupiuss−㊥	上級 ミヤモト マリア・ガイン 最終面
7	ザ キング オブ ファイターズ'97	509,000	GMQ、ちゃぼーすぶじっこ)	ALL テリー ジョー アンディ
8	ロジックプロ	0	あやしい稼ぎ忘れた	
9				
10				

GAME'S MILK ☆=24(71)
京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J−B 5th)	19,033,640	大理剣押TEN	ALL 残0 ㊥
2	エスプレイド (美作いろり)	24,789,790	GSK	ALL 残2 ㊥
☆	スターグラディエイター2 (タイム)	2'11"95	合言葉はBee!!	ALL 雷怒
4	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,862,200	GSK	ALL キャラ別希望
5	ストリートファイターEX2 (D・ダーク)	1,780,700	合言葉はBee!!	ALL
6	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,647,400	SKR	ALL
7	ストリートファイターEX2 (ほくと)	1,434,300	Y O	ALL
★	クイズ学問ノススメ	1,837	WZH	ALL ㊥ 残ハート×4
★	ライデンファイターズ2 (ライデンMk−II)	109,704,170	GSK	ALL 残0 ㊥
★	テラフォース	1,731,700	との仕様 ①と ゆかいな仲間たち	ALL ㊥

ゲームセンターピノキオ ☆=0(37)
兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム アファームドザバトラー	4'07"53	TUN	ALL
2	バーチャロンオラトリオタングラム (テムジン)	5'21"29	O.c㊥	ALL
3	スターグラディエイター2 (スコア)	157,800	Z X氏 再就職おめでとう㊗	ALL エル
4	スターグラディエイター2 (タイム)	5'20"88	DIC㊥	ALL オメガ
5	エスプレイド (J−B 5th)	21,558,810	とりあえず	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,263,700	対戦君	ALL 山崎
7	レーシングジャム (初級)	2'10"357	FJW	完走、MT
8	ガーディアンフォース (2P側)	約4,000,000	DIC本物	5面
9	ストリートファイターEX2 (リュウ)	1,600,000	DIC㊥	ALL ぴったり
10	ポリストレーナー	1コインALL	PLT	メーカー不明

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=1(4)
大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J−B 5th)	28,923,620	KP	ALL
2	テクモワールドカップ'98 (ブラジル)	SCORE 43	人気があって余りできません。面白い?コレ	ALL LOST3
3	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	117,050,760	XRX−いしはらくん	ALL 300万落ち
4	プチカラット (シスト)	18,594,210	TBRの遠征記念	ALL うでだめし ふつう
5	鉄拳3 (平八)	1'09"35	SURPASSER− やまけん㊙	ALL
6	スターグラディエイター2 (ゼルキン)	3'55"88	カス	ALL
7	メタルスラッグ2	4,516,350	T・アニエス	R−6
8	ウインターヒート	12,036	ヤットデタマンら nWo(健介)MIG	ALL 総合 ノルウェー
9	怒首領蜂 (Cタイプ)	378,405,440	KP	ALL C−S
10	エメラルディア	3,522,288	はち(Hati) Hachiじゃない~	ALL LV88

チャレンジャー関大前店 ☆=2(95)
大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス2 (1人モード 1Pスタート)	1,485,370	咆哮野郎 まこ	ALL 残2 160万はのっんと
2	タイムクライシス2 (1人モード 2Pスタート)	1,420,070	はJU	ALL 残1
3	セガラリー2 (チャンピオンシップ)	4'02"39	プジョー始めて3週間 SRS−高岩学巳	ALL プジョー
☆	セガラリー2 (上級、SNOWY)	2'46"69	SNOWYバカ一代 SRS−高岩学巳	ランサーヘボV BL−54"37
5	電車でGO!2高速編 (特急はくたか)	253.6km	関大前名物 電車おぢさん	ALL プロモード 133秒 99点
☆	電車でGO!2高速編 (上級)	268.5km	FEV−EX ㊟	ALL 147秒 100点
7	エスプレイド (美作いろり)	21,953,300	3人犬死に HYAKU−R W	ALL 残2 円434
8	サイヴァーン (3号機)	23,092,970	ヴァーンの会万歳 ねるけえ㊥	2周ALL
9				
10				

ヒットゲームBEST10

期待作オラタン人気1位

プレイヤー人気ベスト10 (4/13～5/24集計)

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	11	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	464	セガ
2	3	鉄拳3	456	ナムコ
3	－	ストリートファイターEX2	432	アリカ/カプコン
4	2	マーヴル vs. カプコン	414	カプコン
5	1	リアルバウト餓狼伝説2	379	SNK
6	－	エスプレイド	349	ケイブ/アトラス
7	5	バーチャストライカー2	325	セガ
8	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	202	SNK
9	4	バーチャファイター3tb	195	セガ
10	9	メタルスラッグ2	116	SNK

順位	ゲーム名	得点
11位	スターグラディエイター2	115
12位	ストリートファイターIII 2ndインパクト	111
12位	タイムクライシスII	111
14位	スーパーストリートファイターIIX	98
15位	ビートマニア 2ndMIX	93

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	3	鉄拳3	485	ナムコ
2	14	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	463	セガ
3	1	マーヴル vs. カプコン	429	カプコン
4	2	リアルバウト餓狼伝説2	423	SNK
5	4	バーチャストライカー2	382	セガ
6	－	ストリートファイターEX2	348	アリカ/カプコン
7	－	エスプレイド	252	ケイブ/アトラス
8	5	バーチャファイター3tb	229	セガ
9	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	187	SNK
10	10	スターグラディエイター2	150	カプコン

順位	ゲーム名	得点
11位	タイムクライシスII	144
12位	ビートマニア 2ndMIX	108
13位	ファイティングバイパーズ2	97
13位	ストリートファイターIII 2ndインパクト	97
15位	セガラリー2	92

新製品続々登場

期待通りの人気1位に浮上したのが、セガの電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム。基板がモデル3になって、数多くのターボショットが加わったなどの変化はありますが、前作のファンなら納得のいく内容でしょう。

気になるのはキャラクターの強さのバランスです。視界を制するなど対戦の駆け引きが他に類を見ない独特のものなので、調整は難しそう。バランス以上に雰囲気を楽しめるゲームであるのも確かですが、その点がもったいない気がします。

出だし好調なのが、アリカのストリートファイターEX2。前作同様、ポリゴンを使いつつも、ゲーム性はまったくの2D対戦格闘になっています。ポリゴン技術が上がり、2作めでだいぶプレイヤーに認知されるようになってきました。

前作以上にゲーム内容は深く、エクセルという研究しがいのある多段コンボシステムが加わっています。スピード感より駆け引きを重視したゲーム性ですが、プレイヤーもだいぶなじんできたようです。

ただ、ポリゴンではまだまだキャラクター性が完全には表現しきれません。そこが唯一の弱点ですが、人気は持ちそうです。

とっつきやすいエスプレイド

新作以外では、鉄拳3のロングヒットぶりが目立ちます。カプコンのマーヴル vs. カプコンはまだがんばっていますが、SNKのリアルバウト餓狼伝説2は人気を落としています。

ケイブのエスプレイドは、怒首領蜂を作ったメーカーのシューティングということで、注目と期待が集まりました。弾の多さと当たり判定の小ささは、怒首領蜂を思わせます。

システムには工夫があり、2種類のショットと、ボンバーのかわりに、バリア兼ため撃ちがあります。しかし、やはり重要なのは弾よけ。個人的には、怒首領蜂と比べて弾をばらばらとはいてくるので、弾よけばかりを強いられるのが気になるところ。まとまった内容なので出だしは好調ですが、どうなるか？

来月はトレジャーのレイディアントシルバーガンに注目しましょう。面白いゲームですが、受け入れられるかどうかがポイントです。〈ぜんじ〉



(神奈川県 P.N.藍屋キリコさん)

ジャスト川西店プレイランド ☆＝4 (20)

兵庫県川西町小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	5,056,160	ラスボス	ALL 残×0
2	スターグラディエイター2(レイン)	4'24"13	JKP－D･M翔	ALL
3	スターグラディエイター2(レイン)	263,400	不毛さに脱力JKP－D M翔	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2(山崎竜二)	1,380,400	永影	ノーミス－ALL アルフレッド有り
5	リアルバウト餓狼伝説2(テリー)	1,328,300	ボブ	ALL アルフレッド有り
6	ストリートファイターEX2(シャロン)	1,652,100	K H	ALL
7	怒首領蜂	400,838,960	はち	ALL
8	マーヴルVSカプコン(モリガン チュンリー)	2,080,200	トヨカズ	ALL
9	マジカルドロップIII(ストーリーモード チャリオット)	4,903,686	M S	ピエロまで
10	ティンクルスタースプライツ(ティル)	2,301,500	JKP－和泉	ALL

ファミリーガーデンパートIII

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2(山崎)	1,312,400	KID	ALL アルフレッド有
2	リアルバウト餓狼伝説2(ボブ)	1,232,900	KID	ALL アルフレッド有
3	月華の剣士(翁)	2,869,400	KAG三厳	ALL グランダーはめ使用
4	マーヴルVSカプコン(ロックマン･モリガン)	2,327,900	KAG三厳	ALL 即死♡
5	マーヴルVSカプコン(飛竜･レッドベリム)	1,523,100	SRX	ALL パーフェクト3回
6	マーヴルVSカプコン(飛竜･ガンビット)	1,445,900	SRX	ALL
7	ウォーザード(タオ)	1,668,600	KAG三厳	ALL レベル1→12 パスワードなし
8	ウォーザード(レオ)	950,800	M Y	ALL レベル1→9 パスワードなし
9				
10				

ゲームセンターパスカル大福店 ☆＝1 (22)

岡山県岡山市大福134－4 ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X-MENvsストリートファイター	1,732,300	ミシャクジさん	サイクとセイバー
☆	ビートマニア2ndMIX	447,600	ZZZ匕首	ノーマルALLP+B 711－0－0 57
3	ときめき対戦ぱずるだま	1,734,200	ダーツ	ALL藤崎17連鎖
4	パズルボブル4	155,172,240	ダーツ	ALLひとりでパズル ふつう
5	メタルスラッグ2	3,475,800	ミシャクジ	ALL ホリョ65人
6	ストライカーズ1945II	3,523,700	NHK	2周ALLモスキート
7	ザ･キング･オブ･ファイターズ'97	6,800,300	ピカチョー	やしろ クリス シェルミー
8	プチカラット(うでだめし)	2,231,500	ダーノ	ALLふつう師匠 バトラ子
9				
10				

オキモト ☆＝2 (22)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	リアルバウト餓狼伝説2(山崎)	1,736,900	DOI	ALL ノーマル 1Pプレイ
2	リアルバウト餓狼伝説2(香緋)	1,409,300	DOI	ALL ノーマル 1Pプレイ
3	リアルバウト餓狼伝説2(テリー)	1,406,400	DOI	ALL ノーマル 1Pプレイ
4	リアルバウト餓狼伝説2(舞)	1,394,500	DOI	ALL ノーマル 1Pプレイ
5	リアルバウト餓狼伝説2(ボブ)	1,384,900	DOI	ALL ノーマル 1Pプレイ
6	リアルバウト餓狼伝説2(マリー)	1,368,500	DOI	ALL ノーマル 1Pプレイ
7	スーパーマッスルボマー	13,451,900	M･F	ALL アストロ
8	カルテット2	216,000	AHO²	10面
9	私立ジャスティ学園	7,733,300	坊ちゃん	ALL
10	ドラゴンセイバー	225,630	DOI	6面

パリオ ☆＝1 (5)

広島県広島市中区紙屋町2－2－17 ☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	バトルサーキット(ピンクオーストリッチ)	47,424,500	じゃーず＝かぶこよ	ALL 残0 8466G
★	バトルサーキット(C･シルバー)	35,742,700	じゃーず＝かぶこまー	ALL･残1･5837G
★	バトルサーキット(サイハ ブル)	33,290,900	じゃーず＝かぶこま	ALL 残1 5297G
4	エスプレイド(いろり)	28,954,070	RDZ－K.M	ALL･残ライフ3
5	スターグラディエイター2	303,000	ねずぎよ	ALL･レイン使用
6	ストリートファイターEX2	1,757,100	ねずぎよ＝ヘボゲーマー	ALL まこと使用 お粗末ですみません。
7	エアガイツ(タイム)	4'25"65	RE!大坪会長ありがとう!!	ALL･李書文使用
8	バーチャロンオラトリオタングラム	6'20"75	事故って2週間入院みんな Iメンネケンケン	ALL アファームドB使用
9	バトライダーVer.B	17,009,200	XRX－大マ王	ALL･マリア Fバロン･カーペット使用
10	リアルバウト餓狼伝説2	1,250,500	さちおは白い!!	ALL リー･シャンフェイ使用byナリ²

アミューズメント・ラージ ☆=0(5)

福岡県三門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2（レイン）	325,600	すみれちゃんにエサ与えて YST－MUGEN	ALL 入１？ ㊐ 1万落ち
2	スターグラディエイター2（ライオン）	2′19″88	小崎君男4人住むのは YST－MUGEN	ALL タイム
3	リアルバウト餓狼伝説2（ジョー）	1,484,900	LLT－吟人	ALL アルフレッド有
4	リアルバウト餓狼伝説2（テリー）	1,415,400	おとーさん	ALL アルフレッド有
5	リアルバウト餓狼伝説2（舞）	1,405,500	RCM	ALL アルフレッド有
6	リアルバウト餓狼伝説2（李香緋）	1,382,500	LLT－俗物	ALL アルフレッド有
7	ストリートファイターEX2（ケン）	1,812,700	YST MUGEN	ALL
8	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,728,200	ただのにょしお	ALL
9	ラビオレプス（ノーマル）	2,089,300	LLT 吟人	ALL
10	ウォーザード（タバサ）	8,721,700	シンクロがとぎれます YST MUGEN	ALL ㊥ ㊀

チャレンジバンバン ☆=5(143)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（JB－5th）	25,814,110	FAD－JXSⅦ	ALL 残6 5
2	エスプレイド（相模祐介）	24,390,370	バイオレンス岩鬼	ALL 残5－2
3	エスプレイド（美作いろり）	24,228,300	S H	ALL 残6－2
4	バトライダーVer B（上級）	20,603,920	LAOS－長田仙人	11面ALL
5	パズルボブル4（ひとりでパズル－ふつう）	341,016,930	FAD A T	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,469,000	★－暗黒龍	ALL
☆	バトルトライスト（新Ver）（ガイツー）	290,300	FAD－まささき	ALL ALLⓅ
8	バトルトライスト（新Ver）（ゲーリー）	287,800	FAD－JAN	ALL ALLⓅ
9	バトルトライスト（新Ver）（ツァイ）	273,500	FAD－JAN	ALL ALLⓅ
10	バトルトライスト（新Ver）（キタジマ）	273,500	北島マヤ	ALL ALLⓅ

アメニティスペースOZ ☆=1(40)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（相模祐介）	17,669,310	O·Z	1c ALL
2	エスプレイド（美作いろり）	17,304,650	O·Z	1c ALL
3	パワフルプロ野球EX（ホームラン競争）	(26本)4,093m	BAR	全セ 大豊私井工藤
4	鉄拳3（吉光）	1′55″48	REN	
5	テクモワールドカップ98	スコア 20	SLSI	SC 6
6	リアルバウト餓狼伝説2 不知火舞	1,232,300	S T	
7	バスアングラー（※1ぴき最大）	4,724	TYS	トーナメント びわ湖クラブ
8	バーチャロンオラトリオタングラム（ライデン2本先取）	6′30″10	NOR	1c ALL
9	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB2本先取）	6′58″47	BOM	1c ALL
10	ライデンファイターズ2（ノーマル スレイプ）	38,439,680	神速調教師	1c ALL

PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,530,700	Mr－RK	ALL シャロン
2	ストリートファイターEX2	1,422,300	Mr－END	ALL C·ジャック
3	リアルバウト餓狼伝説2	1,251,300	Mr－LNA	ALL 舞
4	マーヴルVSカプコン	1,608,200	Mr 室姫	ALL
5	メタルスラッグ2	3,091,800	Mr－NHK	ALL マルコ
6	きらめキスターロード	41,800人	諸江壱徳Q降下爆撃隊	ALL 田辺みさこ
7	鉄拳3	2′04″98	Mr－SIN	ALL HE HACHI
8	ストリートファイターⅢ2nd	4,821,800	Mr MEN	ALL 赤ゴウキ
9	私立ジャスティス学園	4,301,900	Mr－GO KO	ALL
10	月華の剣士	1,284,700	Mr－URA	ALL 雪

モンキーハウス本館 ☆=3(401)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	クイズぱにくるふぁんたじー	1,350,000	やっぱり竜バあるよ。かなりシビアだけど。	ALL ㊥ 91%
★	オーライル（連なし）	8,678,150	機械ZAC－Ristar㊟	ALL 幹部×0 ノーミス
★	アベンジャーズインギャラクティックストーム ストーリー	284,300	ノーミスだと話はすべてかわる。	ALL ㊥ オーバーパーフェクト
★	スターグラディエイター（ベクター）	1′57″64	G M.C 機械T·H㊟	ALL ㊥㊐ 全キャラ1分台達成
★	スタースイープ（ストーリーモード）	1′44″7	やっぱり運がからむゲームだ←？	ALL あと6秒？ 機械13″8
☆	ぽっぷんぽっぷ（ぱずる、ふつう）	3,880,700	勝ちたいな。(誰に？)にりたっす。	ALL ㊥ ABDHL
7	ねらちってチュー	1,002,500	竜バがないような気がする諦めてはいない	ALL 回数こなさないとダメのようです。
☆	サイヴァーン（FERIOUS）	27,365,360	G M C 機 械T H㊟（株マニア）	ALL ㊥ 1385 幹部×2 65万おち
9	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	6,378,000	フォレス党副会長	ALL ㊥ ケン使用
10	ガーディアンフォース（1P側）	12,089,310	G.M C 機 械T·H㊟（無気力状態）	ALL ㊥㊐ 赤×1←ダメすぎ

丸久小郡店ファミリーランド ☆−1(10)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	3,568,270	S K	ファイナルMISSION
2	スターグラディエイター2（ライン）	タイム9′33″18	T.I	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2（キム）	1,257,100	GON	ALL
4	ストリートファイターEX2（チュンリー）	1,334,800	PIN	ALL
5	ストリートファイターEX2（ケン）	1,517,000	K☆T	ALL
6	ストリートファイターEX2（ガイル）	1,460,900	SSS	ALL
7	ストリートファイターEX2（スカロマニア）	1,378,200	SSS	ALL
8	ストリートファイターEX2（リュウ）	1,287,000	K☆T	ALL
9	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,460,100	BEE	ALL
10				

ゲームプラザ白山 ☆=7(230)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362−2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	2′42″04	味宝	1cALL 対戦モアツイ
2	バーチャロンオラトリオタングラム（スペジネフ）	4′20″93	対戦をしない男 熊襲㋴	1cALL まだまだ
3	ファイティングバイパーズ2（バン）	1′45″62	脱ぐたびに強くなる ㊊㋠㊙KMM㊟	1cALL 脳卒中75%
4	ファイティングバイパーズ2（バン、サバイバル）	25Win	㊊㋠㊙KMM㊟	3分時間切れ 脱衣殺×5
5	ファイティングバイパーズ2（ラクセル）	2′09″76	3時間待って1回 狂いそう18クレ眼	1cALL 脱衣殺60%
6	スターグラディエイター2（ゼルキン）	3′49″64	トライスト消えそう ㊊㋠㊙KMM㊟	1cALL あと30秒
7	スターグラディエイター2（ジェイカー）	240 300	ここはこう舞いてこうするんだ～!!	1cALL 7割フィニッシュ
8	エスプレイド（いろり）	23,090 430	この世の果てで叙情デスを唄う少女SIZ	1cALL 残×2 340万はオチだな
9	ビートマニア2ndMIX	416,783	LOH－BVN－JFK	1cALL
10	電車でGO 2（はくはく線、上級）	241 5km	暁18きっぷの旅人 MAT	1cALL 96点124秒

サブカルチュア ☆=7(172)

福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2（タイム）	2′22″92	じわあるなともってのはかた(怒) ㊐長	ALL ㊥付 RA－ON使用
2	スターグラディエイター2（スコア）	301,100	MUGEN	ALL ㊥付 REIN使用
3	バーチャロンオラトリオタングラム	3′34″81	宮崎県から月イチ常連 みそ汁－㋵	ALL アファームドB使用
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,498,300	LLT－吟人	ALL ジョー東使用
★	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	10,206,000	G·M·C機械 げぇむのごんちゃん㊟	ALL ㊥付
6	ストリートファイターEX2	1,916,300	全裸にくつ下だけが基本コンセプト♡㊐長	ALL ㊥付 シャロン使用
7	ナックルヘッズ	2,029,300	げりら	ALL ㊥付 ダレル使用
8	五月陣戦2	129,200	ゲリラ	ALL
9				
10				

ビッグウェーブ ☆=3(52)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43−3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2（ベクター）	4′29″30	命の鐘の京都Q	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,501,800	マスク·ザ·さきお	ALL 山崎
3	ストリートファイターEX2	1,819,900	オロシャのBBC	ALL ケン
4	ファイナルファイト（ハガー）	3,688,720	青面獣クチコめぐりあい空	ALL
5	Gダライアス(Ver.I)（ニュー）	34,800,090	コ·DNA	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd（いぶき）	5,407,900	静かなる爆曲	ALL
7	エスプレイド（美作）	21,285,360	衝撃の長田仙人	ALL
8	エスプレイド（J B フィフス）	17,554,810	マスク ザ さきお	ALL
9	ストリートファイターZERO2（バーディー）	2,076,000	素晴らしきおとこ汁	ALL
10	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	101,938,809	っていうかクリアせぇや。 JSJ	5面 B×129 ビデオ有り

ゲームスポットフォーカス ☆=3(3)

大分県大分市末広町1－1－5 ☎(0975)32−4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2（雷怨T ME）	2′29″68	真生F友会 ACE－K	ALL
2	スターグラディエイター2（レインSCORE）	288,200	YOS－JAC	ALL
3	エスプレイド（相模祐介）	14,918,690	真生F友会 花屋OBQ	ラスボス最終形態
4	エスプレイド（美作いろり）	15,336,150	真生F友会 ACE K	ラスボス第4形態
5	エスプレイド（J－B 5th）	19,154,100	EGG	ALL 残×3
6	リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,485,400	真生F友会 はてな³	ALL ㊗有
7	エアガイツ（李書文）	112,450	YOS JAC	ALL ㊗有
☆	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,990,400	真生F友会 花屋OBQ	ALL ㊗有
9	ストリートファイターEX2（ケン）	1,972,800	S·T 神威mkXⅦ	ALL ㊗有
10	ストリートファイターEX2（春麗）	1,864,400	KNJ－DP	ALL ㊗有

ホワイトハウス箱崎店 ☆−1(78)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	Gダライアス（ゾーンv）	38,737,450	ROBCCOP	ALL 連付き 512×1 クジオネ
★	蒼穹紅蓮隊（二号機紫電）	39,669,021	G2 KYO	ALL 連付き Ⓑ×11
3	蒼穹紅蓮隊（三号機鵬牙）	31,717,676	ようやく全キャラ3000万 やっぱり紫電がいい人	ALL 連付き Ⓑ×6
4	バトライダーVer B（カーペット×3）	16,475,840	名無し	ALL 上級コース
5	バトライダーVer B（マリア×3）	15,252,620	マリア極めTail SHIC HR	ALL 上級コース 勲章1回落ち
6	バトライダーVer B（カーペットFバロンマリア）	15,403,200	エディット初ALL G′2 KBN	ALL 上級コース 勲章4回落ち
7	ライデンファイターズ2（スレイプ）	101,645,345	KMDC－Gz－W N	ALL 連付き
8	エスプレイド（J－B 5th）	25,701,210	K M	ALL
9	19XX（震電）	11,300,700	Js かずまろ	ALL 連付き
☆	ファイティングヴァイパーズ2（バン）	1′39″20	G′z HID	ALL SKO×5 カーン勝ち

タイトーイン空港通り店 ☆=1(36)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（平八）	59″13	SUR·やまけん（来店感激!）	ALL ノーマル
2	鉄拳3（シャオユウ）	1′15″26	MeA(えいじ)	ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	6,374,100	鶴来屋8号室 ～次回は本気!!	ALL
4	きらめきスターロード（一条寺愛弓）	49,100人	坂本 理恵（ハルン星人）	ALL
5	パズルボブル4（対戦）	44,123,930	SUR R T（ダディ完成）	ALL
6	ぽっぷんぽっぷ（ぱずる－ふつう）	1,049,300	SUR R·T（今年ベスト新製品）	ALL
☆	ぽっぷんぽっぷ（対戦－ふつう）	311,400	SUR－R T	ALL
★	モータルコンバット（サブゼロ）	21,812,000	SUR－ぜろ（殺人鬼道場	ALL 2P側
9	Gダライアス（0－ZONE）	41,752,210	SUR 是枘20	ALL 残0 2P側
10	MSHvsSF（春&ウル）	2,389,700	SUR－RTAY㊣	ALL

☆獲得数上位店総評

安定のハイパーオリンピックinナガノを中心とした申請で、今月も☆8個を獲得した絶好調のJOGO江古田店。一年の折り返し地点を迎えつつある現時点で2位との☆差は23個、このままJOGO江古田帝国を築きあげるのか。またここのところinナガノ一色の同店だが、その本領はやはり格闘ゲーム。次回からキャラ別集計開始予定のストリートファイターEX2でも、快進撃を見せるのか。

3位に並んだTILT神保町とGAME'S WiLLの2店は前回の集計でも同じ☆数で並んでいたが、今回両店ともに獲得した☆数は3個。一歩も引かない接戦を繰り広げている。

さみしいのが5位以下の店舗で、10位（現在全国4店）のアイリン夢空間、チャレンジバンバン以外そろって今回の☆獲得はなし。ランク外の集計にとっては今が順位をひっくり返す絶好のチャンスなのではないだろうか。たかが☆1個されど☆1個、どの店舗も最後まで悔いの残らないようにがんばってほしい。

☆獲得数上位店（2・28～7・30号時点）

順位	店名	今月	合計
1	JOGO江古田店（東京）	8	45
2	GAME'S MILK（京都）	1	24
3	TILT神保町（東京）	3	22
3	GAME'S WiLL（京都）	3	22
5	コスミックプラザABC（大阪）	0	15
6	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）	0	11
7	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	0	10
8	サブカルチュア（福岡）	0	7
8	ゲームプラザ白山（熊本）	0	7

次回のスコア締め切りは**7月20日**（21日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆＝3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
6月発売					
アストラスーパースターズ	サン電子 テクモ	格闘	8－6	発売中	
デイトナUSA2	セガ	ドライブ	特殊	発売中	より派手なドリフトやクラッシュで迫力のレースを楽しめます。
サイキックフォース2012	タイトー	対戦格闘	8－3	発売中	
ブレイカーズリベンジ	ビスコ	格闘	8－4	6月下旬	約1年半ぶりに濃いキャラたちが、新たなキャラを引き連れ復活。乞うご期待!
7月以降発売					
セクシーパチンコリアクション	サミー	脱衣パチンコ	パチンコ専用パネル	7月10日	サミーの脱衣ゲーム最新作です。今回はパチンコ。美少女、巨乳好きにおすすめです。
スペースボンバー	彩京	シューティング	8－2	7月発売	キャラクターがかわいい!スコアアタックが熱い!新機軸キャプチャーボタンを搭載し、彩京シューティングこの夏登場！
オセロしようよ	サクセス	テーブル	4－2	7月予定	めちゃくちゃ強いCPUとぜひ対戦してみてください。
ランドメーカー	タイトー	パズル	8－1	7月予定	元祖「パズルボブル」スタッフが作る最新作パズルゲーム。乞うご期待！
ストリートファイターZERO3	カプコン	対戦格闘	8－6	7月下旬	
テトリス ザ・グランドマスター	アリカ カプコン	パズル	4－3	8月予定	
上海 真的武勇	サン電子	パズル	8－1	今夏予定	
対戦ホットギミック2快楽天	彩京	対戦麻雀	KB	98年予定	コミック誌「快楽天」と麻雀ゲーム「ホットギミック」が完全合体！驚愕のボリュームアップを遂げ、伝説の通信対戦ゲームが帰ってくる！
ガンバード2（仮）	彩京	シューティング	秘密	98年予定	彩京縦スクロールシューティングゲーム最新作、鋭意開発中！頑張れ彩京！頑張れイラストレーター！とりあえず、そんな感じ！
発売日未定					
ビーストバスターズ	SNK	ガンシューティング	ガンコントローラー	未定	
THE KING OF FIGHTERS '98	SNK	格闘	8－4	未定	
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘	未定	未定	
ビーストアタック（仮）	ケイブ	シューティング	未定	未定	ケイブの新作シューティング！
カオスヒート	タイトー	アクション	8－2	未定	新シリーズ「G－NET」第1弾！
レイストーム2（仮）	タイトー	シューティング	未定	未定	
ソウルキャリバー	ナムコ	格闘	8－4	未定	
ブラッディロア2	エイティング/ライジング	格闘	未定	未定	獣らしさが、より追求された獣化後は、前作以上の凶暴な獣へと変貌します。
アシュラブレード	富貴商会	対戦格闘	8－3	未定	

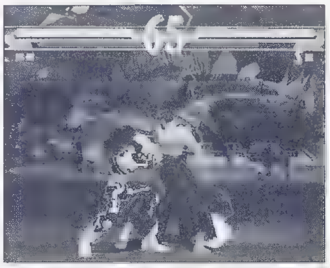
PRESENT



GAMEST PRESENTS

①「ストリートファイターEX2」基板

1名様



ムックの制作もエクセル的に快調だぜ!!ということで、今回の基板は「ストリートファイターEX2」だ。ムックは最高の本にすべく頑張ってるから、みんな期待して待ってくれよな。発売は7月上旬だ！あと7月12日にG-MODEL神保町&荻窪店で大会を開催！みんなの参加待ってるぜ。

CAPCOM PRESENTS

②マーヴルVSカプコン基板同梱セット



5名様

「父ちゃん、基板同梱セットってなんだい?」「基板同梱セットっていうのはなあ、新品基板を買うともらえるポスターとかポップとかシールのことだらっしゃい！」「そのポテターとかは売ってないの?」「バカヤロウ、それを言うならポスターだ。そうだ非売品だぜ。でも基板はついてないから気を付けるんだぜらっしゃい！」

CAVE PRESENTS

③スティープ・スロープ・スライダーズ ミュージックCD-Fragile-

3名様



ゲーム中に登場した音楽11曲をストリート系のノリにアレンジ。インディーズで人気急上昇中の「Nap on Monday」がヴォーカルを担当するなど、従来のゲームサントラとはひと味違った感じがベリグッ！

TAITO PRESENTS

④サイキックフォース2012ポスター



エミリオファンならば一度は逆さまに貼ってしまうという魔性のポスターだ。恐ろしや、恐ろしや…。新作の発売ももうすぐ！今度はどんな動きをするんだろう?早くやってみたいのう。

4名様

⑤「タイトープライベートショービデオ」



そんな全国150,000,000のサイキックフォース2012ファンに捧げるのがこのビデオ。見た目はシンプルだが、全キャラのアクションシーンがバッチリ収録されてるぞ。おい、こいつぁ！…ふう。あとは自分の目で確かめてくれ。「ランドメーカー」と「カオスヒート」も入ってるぜベイベー。

2名様

SCITRON PRESENTS

⑥フロッピーケース

3名様

フロッピーディスクのケースって枚数多いとけっこうかさばるし、かといって裸で持ち歩くと壊れそうだし…というキミ、このソフトケースがオススメだ。4枚まで入るから、多い日も安し…もといOK。

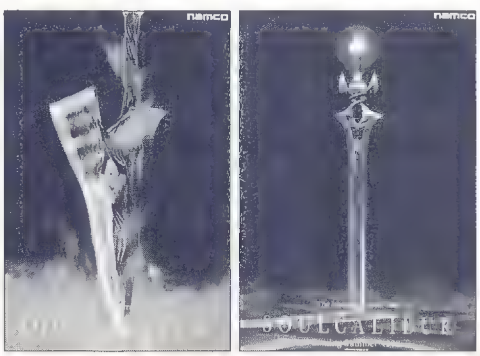


NAMCO PRESENTS

⑦ソウルキャリバー ポスター2枚組

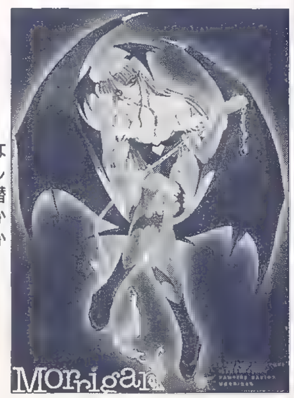
神秘的に輝く緑の剣と妖しく輝く赤の剣…てな感じのポスターを2枚セットでプレゼント。赤い剣は「ソウルエッジ」だけど、緑の剣は…?謎なのだ。あ、カラーページじゃないから色はわかんないか。てへ♥

30名様



DOKU-SABI PRESENTS

⑧うたたねひろゆき モリガンポスター



プレゼント野郎Pチームは、読サビがとんでもなくコケ！ティッシュなモリガンのポスターを制作しているという情報をキャッチした。さっそく5階に潜入した我々Pチームに落とし穴とかの罠が襲いかかる！「デービス、逃げるんだ！」「俺のことはいいからこの最高のポスターを読者にィィ！」デービス殉職!!

5名様

NOTICE

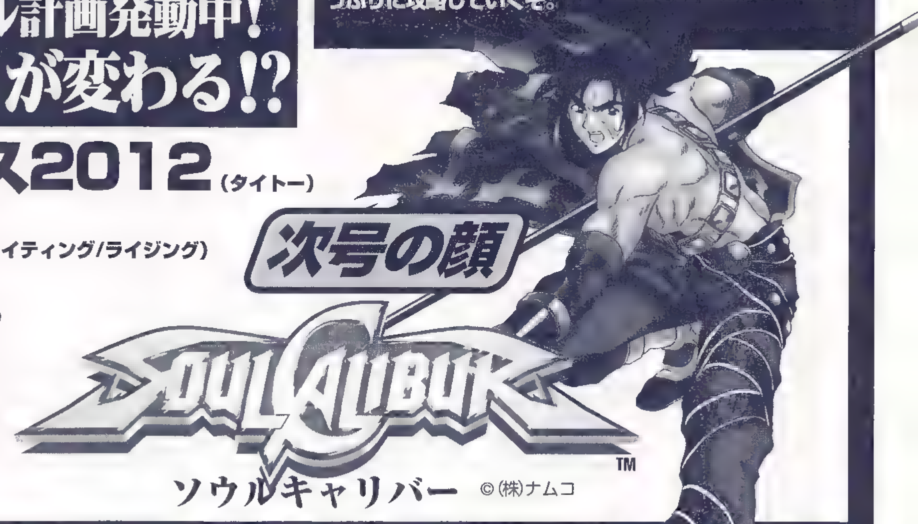
NEXT GAMEST/AUG 15

■さて次号はこの夏期待の超大作「ストリートファイターZERO3」を筆頭に、「ソウルキャリバー」、「サイキックフォース2012」、「デイトナUSA2」とボリュームたっぷりに攻略していくぞ。

緊急速報
ゲーメストリニューアル計画発動中！ 7月30日ゲーメストが変わる!?

紹介天国
- サイキックフォース2012（タイトー）
- ブラッディロア2（エイティング/ライジング）
- デイトナUSA2（セガ）

攻略地獄
電脳戦機バーチャロン・オラトリオ・タングラム／ファイティングバイパーズ2／ストリートファイターEX2／エスプレイド／レイディアントシルバーガン／ほか



ゲーメスト次号（No.230）は予価560円で
7月15日(水)発売！

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

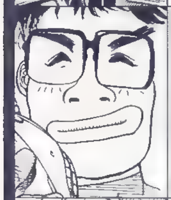
VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売



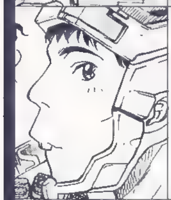
●ふらり諫言。「〜以上」と「〜より上」の使い分け、そして「〜以下」と「〜未満」の使い分けはできているだろうか。些細なことのように思うかもしれないけれど、普段から注意しておきたい。
他人に何かを伝えようとするとき、君は心に浮かんだままをただ言葉や態度にしていたりはしないだろうか……。それが正直なんだという言葉に甘えて、本当の心を伝える努力を放棄してはいないだろうか……。本当の正直とは何だろう。（APAPA）



●マジック以外のカードゲームには手を出すまい、と決め込んでいたが、和製カードゲームの「カオスギア」にハマりました。最初は「う〜ん、いまいちか？」と思っていたけど、やってみると意外と奥深く、デッキを構築したくなり、カード購買意欲も湧いてくるほど。なにより「今なら上を狙えるかも」といった名誉欲が、一番の原動力でしょう。一時期のマジック並みに、買い込んでいます。大会とか参加したいですねぇ。（ももやん）



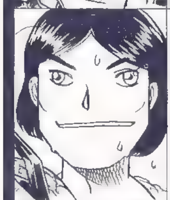
●ゴールデンウィーク明けは、恒例のギャザリング合宿を行いました。参加者は去年より一人多い8人。ということはナイスな人数なので、タイプⅡよりはブースタードラフトを中心にスケジュールをこなしてみた。また、途中で夢かなわずやめていった編集部員のレアカードを優勝商品にしたので、超真剣勝負。1枚数千円のカードもちらほら。こりゃ燃えまっせ。もちろん来年もやる予定なので…、まじめに仕事するか。（がっちん）



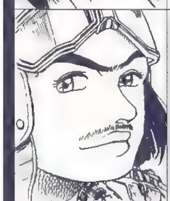
●やったぜ！ようやく「シルバーガン」クリア！（ステージ4ルート）。ウェポンボーナスや5A（巨大戦艦面）の稼ぎはかなりヘボく、とりあえずクリアしただけなのだが、やはりうれしい。まあ、これからじっくりと稼いでいくつもりなので、長いつきあいになりそう。もうすぐ発売するサターン版も楽しみだ。
（「シャドウタワーにも期待大！」のFu−Bu−Ki=GED）



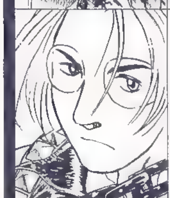
●最後にパソコンを買ったのが8年前。当時レベルの高かった、98RAを最後にぱったりとやめてしまったパソコンだが、ここにきてまたパソコンを購入することになった。友人のK氏のすすめにより、ハンドメイドのパソコンを買うことになったのだが、マシンのスペックが8年前と比べモノにならないくらい、上がっているのに驚いた。8年前の98のクロック周波数が20MHZ、購入予定の物が400MHZ。想像できん！（SHO）



●この編集部に来てはや1年。編集後記に顔を出すとはなかなか出世したなーなどと調子に乗りつつ、まだまだ修業が足りんです。
「馬野君！これベーセメ塗りすぎだよ〜」
「うぇーん、すみません！すぐやりなおします」
「そこ教えてあげるから、メシおごるっつーのはどう？」
…他の会社の先輩後輩も、こんなもんなんだろーか？
（オアシスが唯一のオアシス／馬野）



●チョット前の話ですが、ついに8年間探し求めていた、バンダイの「光速船」（昔のハード）をアキバのメッセサンオーでゲット‼小学校6年生の時に、デパートで受けたあの鮮烈なる衝撃が、色あせていなかったことを再確認できて激幸せ。いま毎週土日、荻窪のG-Modelでバイトしています。大会の日なんかは、たまーにライター陣も、お忍びで遊びに来ているらしいゾ。みんなで遊びに来てね‼（最近なんとなくつまんないスー）



●最近のマイブームはG3！そうジェネレーション3です。ペンティアムⅡの倍は速いといわれるその性能、まさに黒い宝石です！その中で特に欲しいのはパワーブックG3のクロック周波数292のすごい奴。値段もすごくて70万円！そんなお金はありません！半年前にパワーブック3400c買ったばかりなのに…。この3400、モデル3と同じ種類のCPUを使っているんだけど、いつの日かG3を搭載する業務用基板が出るのでしょうか？（ノリック）



●最近生きてて思うことだが、どうも俺は「表現」全般に強く興味があるらしい。例えば、役者。巧い声優、俳優に出会うと、このうえなく満ち足りた気分になれる。あと、本。小説、コミックの区別無く、表現的に気に入ったものには心底惚れ込んでしまう。監督や作家はいうまでもなく最大の表現者だろうし、模型などの造形師、歌手、ゲームデザイナー、パーソナリティなどすべてそうだ。アバウトに広い俺の旅。極められるだろうか。（マウント）

OPINION 論

複雑なゲームだって面白い

石井ぜんじ

ビデオゲームにおいて、わかりにくいとか、複雑だとかいうのは厳密にはどんな場合を指していうのだろう。人の心理は一筋縄ではいかない。数学的には複雑でなくても本能的にわかりにくかったり、先入観のせいで複雑に思えたりすることがあるに違いない。その先入観だけで、そのゲームの面白さを過小評価してしまってはもったいない。

例えば多くのプレイヤーがなにげなく遊んでいる対戦格闘ゲームだが、冷徹に客観的に考えると、非常に複雑でわかりにくいシステムを持っていると言える。まずシューティングゲームとの比較で考えると、ガードできる、ということ自体がもう複雑だ。

人の本能として、行う要素が少ないほどわかりやすい。弾にバウスをぶつけていくだけのゲーム（ブロック崩し）が一番わかりやすいとすると、シューティングはすでによけて撃つ、という2種類の作業が行われている。対戦格闘ゲームでは、これに相手の攻撃が届いているにもかかわらずやられない、ガードという新しい要素が加わることになる。

対戦ゲーム以前のアクションゲームでも、ガードシステムをもつゲームは少ない。一部のそのタイプのゲームは非常にマニアックで、一般の人にはとっつきにくいゲームとされていたものである。

ガードできたほうがゲーム性としては面白くなるに違いない。マニアックにゲームを見るタイプの人間にとってはそれはわかっていたことである。だが一般プレイヤーにうけないことを恐れて、なかなかガードできるタイプのゲームは発売されなかった。対戦ブームの今では考えられないことで、前例のないシステムがいかに先入観によって警戒されるかがよくわかる。

つまりシステム的に複雑に思えるものでも、受け入れられる可能性はある、ということを言いたいのである。ただ、理解されるような工夫が必要である。ゲームをやりながら覚えていけるようにしていけば、相当複雑なシステムでも受け入れてくれるはずだ。

重要なのは、ゲームとして面白く、深いかどうかである。一見新機軸でも、本当に深く斬新な面白さがある、とは限らないので注意したい。また一方で、現状に縛られているだけでは、新しい面白さが生まれないのは確かだ。

プレイヤーのほうも、本当に斬新で面白いものを求めるなら、見た目の印象や先入観だけに惑わされず、面白さを雰囲気で感じとる力を養ってほしい。そのプレイヤーの支持が、再び斬新で奥の深いゲームを作ろう、というメーカーの意欲をかきたて、実現を可能にするのである。

表紙の裏をとれ

今回は、いつもと違う特別な形式、表紙宿命のタイトルなど文字との絡み、アニメ誌よりも売れているであろうゲーム誌でのお仕事、そして、何よりもたくさんのファンを持つサイキックフォースという作品を扱うということで、いつものアニメイラストを描くときとは、少し違ったプレッシャーを感じつつ描いたのが今回の表紙です。みんな、買ってくれい！（逢坂浩司）

■待って〜もうひとこと

●オイッス！なんか作りたい本がいっぱいあるので、ゲーメスト編集部でも攻略本を作ることにしちゃいました！というわけで、久々怒涛のムックラインナップ！7/8はストEX2！サイズは小さいA5判、だけど中身は超硬派攻略本。16日はバーチャ3tb‼これが最初で最後のtb攻略メモリアル本!?8/6がソウルキャリバー!!!美麗完全技表本。お小遣いを貯めて待っていよう！

GAMEST 7月30日号

■平成10年7月30日発行　第13巻20号通巻229号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N, O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ　田渕健康　がっちん
アディオスToshi　ギィ　K−TAN　はまー　GED
珈琲ふりーく　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　CHU
伊勢猫　しじみ　借金　KMT　DS−I　ちゃっきー
RED　京城　フニャ夫　河本きらり屋　P・鈴木
スー　善之字元帥　Mio　福田柵太郎
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　小山内俊明　青木珠美
二田祐樹　遊佐孝之　竹森眞由美　馬野雅和
松田史征　我妻禎文　花澤貴宏
岩崎洋子　濱田真一　佐藤潤一
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画





アスラ斬魔伝

SAMURAI SPIRITS 2

TM

羅刹参上！

羅刹キャラは、それぞれのキャラクターのパラレルワールド的2面性だった!?羅刹独自の設定を一挙に公開！



鬼に近づきし剣客
覇王丸

覇王丸の裏の一面、それは人斬りのみを求めた血塗られた姿であった。破れた黒装束には、斬紅郎の影が見える。



血に飢えた一匹狼
牙神幻十郎

金、女、そして力。己の欲望のためには何もいとわない。己のみをたのみ、幻十郎は血を求めて渡り歩く。



アイヌの巫女
ナコルル

直情的で短髪の彼女には、迷いはない。自然を脅かすものには容赦なく、狼のシクルゥが牙を剥く。





正義の稲妻忍者
ガルフォード

単身忍術を極め、プラズマをまとえるまでに至ったガルフォードのもう１つの姿。悪は許さず、鉄槌を下す。





伊賀忍群の頭領

服部半蔵

伊賀忍群の頭領、服部半蔵。体術を駆使すべく軽装ではあるが、その比類なき眼力、精神力に変わりはない。



アイヌの巫女

リムルル

明朗活発でお転婆。成長した雰囲気をまといはじめたリムルルには、姉に対する複雑な感情が芽生えつつあった。



色

再び囚われし傀儡

〝反面のアスラ〟に出逢ったがために、再び操り人形と化す。強力な蛇の刻印が、自我の解放を堅く拒む。



水の化身

水邪　蒼月

蒼月の天才は、暴走した青龍の力を支配するのを可能にした。水を自在に操る様は、水邪のそれと変わりはない。

炎の化身

炎邪　火月

力への憧れは諸刃の剣。強さを求める余り、朱雀に宿る力に支配された火月の姿は、炎邪と呼ぶのがふさわしい。



分身製作第1号

カラクリ　磐馬

姫の護り役としての磐馬の想いは、破岩丸並みの装甲と多彩な兵器をもつ、分身のごときカラクリを造り上げた。



橘　右京

抜刀に命をかけた達人

病魔に侵されるほどに、抜刀術が冴え渡る右京。哀愁ただようその容姿に魅かれ、あまたの女性が虜になる。



進化した



ここに、今回のポリゴンキャラクターを一挙に紹介。前作と比較してエッジが少なくなり、ポリゴン数も増えているようだ。あとは操作感・ゲーム性がどれだけ膨らむか、期待されるところだ。





壊帝の側近（羅刹・右側）

反面のアスラ

ユガの二子反面の秘術で誕生した、もう一人のアスラ。主のために戦う、美に優れた感受性豊かな魔剣士である。

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 STORY

知られざる地にて妖気が天を貫き、闇の塊が地に降りてくる。

壊帝ユガ、再生の瞬間であった。

再び世に舞い降りた彼の目的は、半陽の男と半陰の女を使った現世と魔界の合一。暗黒神復活の土台となる、完全なる理想郷の建設である。

再び半陰半陽の子が探し出され、その封印破壊に耐えきれずユガの人形と化した者どもは、理想郷建設の生け贄を造るべく、殺戮を繰り広げ出した。ある者は幕府の中心人物となって過酷な政策を行い、ある者は辻斬りと化し、またある者は故意に幕府への反乱を起こすなど、彼らは様々な方法で屍を増やし続けた。さらに魔の復活の影響で、飢饉や疫病が流行し、民衆の憎悪は世界各地で戦争を引き起こし、あらゆる災いが世界を包み込んでいった。その様子は、魔にさらなる力と歓喜を与え続け、魔界では生ける人形たちによって積み上げられた屍の山が、二本の柱の形を取りつつあった。柱は、そこに封じ込められるべき半陰半陽の男女を待つばかりとなった。

それと時を同じくして、魔界に帰ってきた一人の男がいた。

闇の中、文字どおりの人柱の前に立つその男の名は、アスラ。魔手を操り、ユガに復讐をするべく、この世に現れた漆黒の剣人。

しかし強大な魔は、理想郷の建設を着々と進めつつあった。

現世と魔界を呑み込んだ復讐劇が今、幕を開けようとしている。

闇の書道家ー八角泰山（修羅）：「封字の法」という秘術を駆使して闘う。魔を封じるとされるその戦闘術には、よしとしない敵も数多く、その魔の手は家族の者にまで及ぼうとしていた。そんな暮らしに疲れ、人里離れた山奥に己の技を禁じて身を隠す世捨て人の生活をしていた。

そんな日々も束の間であった。壊帝ユガの呪縛が妻を操り、息子もろとも命を奪い去る。守るべき糧がなくなった今、八角が修羅に戻る。

禁を解いた業師ー八角泰山（羅刹）：自他共に厳しく、なすべき行動を確実にこなしていく職人気質である。

唯一の心のよりどころである家族を奪われた彼の怒りは、報復という名の行程に変わっていくのみである。

黙して語らず、的確な行動あるのみというのが、この男の行動理念なのかもしれない。

漆黒の復讐者ーアスラ（修羅）：
Asuras＝神を裏切る者

太古の昔、魔界にふらりと現れた正体不明の男である。魔手と呼ばれるその手から七つの古代武器を召喚し、その剣術は天賦の才を誇る。

魔界全土を震撼させた男の牙は、頂点である壊帝ユガにさえ向けられたが、秘術の前に破れ去り闇の奥深くに幽閉されてしまう。

ユガ自身が倒れたことによって呪縛が弱まった千載一遇の機会を、この男が逃すわけがなかった…。

黒の拘束着を身にまとう。

壊帝の側近ー反面のアスラ（羅刹）：ユガの二子反面の秘術で誕生した、もうひとりのアスラ。

ユガ自身も最高傑作として認め寵愛している。主を守り、主のために闘う。ユガは褒美として最高の魔力と最高の美を授ける。魔道士としての才に優れ、それと織りまぜた剣術との闘い方は独特のセンスを感じる。

感受性が豊かで慈悲心が強い。ユガのもとで育てられた同じ境遇の色に惹かれていくが…。



※画面は開発中のものです。





グラフィック

八角泰山

家族を奪われた彼の怒りは、静かに深く心の中に淀んでいる。黙して語らず、報復は徐々に形をなしていく。



information

SNKトレーディングカードRound2 スペシャルカードの10人目は君だ!キャンペーン

募 集 要 項

昨年、11月に発売し、あっと言う間に完売してしまった大好評の『SNKトレーディングカード』そして今年も新たなるキャラクターを加えRound2の発売が決定!今回も人気イラストレーター描き下ろしによるスペシャルカードは9枚、さらに今回『これを読んでいるあなたのイラストが10枚目のスペシャルカードになる特別企画』発動!詳しくは下記のとおり、応募要項を読んでくれ!

応 募 要 項

賞金:10万円 副賞:SNKトレーディングカードRound2フルコンプリートセット
SNKグッズ(予定)

応募資格:プロ、アマ問いません、どなたでも大歓迎!
作品内容:未発表のSNKキャラクターを題材としたイラストA5サイズ程度の用紙にカラーで描いて下さい。(ボールペン、鉛筆、色鉛筆は不可)
締　　切:1998年8月1日到着分
選　　考:株式会社 新声社　SNKトレーディングカードRound2　SP選考委員会
株式会社 エス・エヌ・ケイ 企画開発本部企画宣伝部宣伝課　高津祥一郎氏、梅本剛志氏 ほか
応募のきまり:1.住所　2.氏名　3.年齢　4.職業　5.電話番号　を明記の上、郵送にて応募して下さい。
注　　意:原稿の返却はできませんので、その旨ご了承下さい。
また、作品の出版権は株式会社新声社に帰属するものとします。
応 募 先:〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社「SNKトレーディングカードRound2 SP選考委員会」係まで

拝啓！旧8キャラ様「お変わりありませんか？」

それでは、主人公の翔からキャラ特性について説明していく。初めてやる人はキャラ選びの参考にしてくれ。

神威翔は主人公ということもあって、このゲームのすべてが凝縮されたようなキャラだ。それはつまり「空中コンボ」であったり「通常技のチェーン」そして「同時押し技」といったものがすべて円滑に活用できる。

よって飛び道具、対空技といったスタンダードなものが充実していながら連続技も非常に強力。個人的には最強に近いキャラだと思っている。

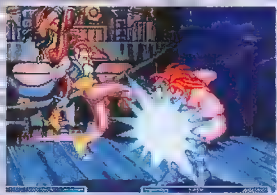
次に李刀龍。オール「溜め系」の技で構成されているが、飛び道具など特別に隙が少ないということはない。

しかし入力は非常に楽なので連続技が決めやすく、またこのキャラは他キャラ以上にそれが最大の「決め手」と考えてもいいだろう。とにかくジャンプ大キック…。これは1発で5ヒット。これだけでも凄いのに、そこからつながる超必殺技ももちろん多段ヒットもの。「連続技の爽快感を求めて、このゲームをやる」という人は迷わずこのキャラを選択しよう。


大キックだけで5発。とにかく段数、とは思わない。

台湾出身の女性キックボクサーのティアは、そのスタイルからも分かるように足技が豊富なキャラ。

飛び道具、対空兵器と一通りのものは持っているが、どれも比較的隙が大きいのが難点。しかし、その分超必殺技が強力で、すべてが連続技に組み込めるという優れもの。


中段スタートは意外に引っかかるもの。下段ないのに…。

しかもカットラス・スラッシャーは中段スタートという特異性を持つ。ま、光って立ちガードされれば終わりだが、意外にしゃがんでくらってくれることが多いので、素で出してもヒット率は悪くないぞ。

ライラはタオロンと同じく、溜め技で構成されたキャラで、機動力という点においてはこのゲーム一だろう。

突進系の技がほとんどで、一気に攻め込む能力は高いものの、ガードに徹されると若干厳しい。

それを解消すべく、素早いジャンプ攻撃を生かしてガードを揺さぶる必要がある。これで出鼻をくじいて、突進系の必殺技をぶち込むのが、このキャラの基本だ。

何だかんだといいつつ、手



鋭意連載 第2回目！

満を持して遂に稼働開始となる、ブレイカーズ・リベンジ。前号でもお伝えしたとおり、このゲームは〝ブレイカーズのマイナーチェンジ版〟で、キャラの性能、ゲームシステム等はほぼ前作どおり。

唯一、新キャラとして飛影才蔵が登場したことが、大きな変更点と言えば変更点だが、やはりキャラごとの闘い方も変える必要はないだろう。

そんな理由で今回は旧8キャラの特徴を再確認し、次のページでは才蔵のキャラ特性について説明していきたいと思う。

もちろん大好評（？）の4コマも収録。これで、この夏のリベンジライフが充実することは、4割がた約束されたも同然だ！

ゲーメスト7/30号特別企画 ブレイカーズリベンジ全技表

大きくて見やすい!!

のりしろ

ティア

<必殺技>

ラピッド・ゲイル
●+Ⓟ

ライジング・アッパー
●+Ⓟ

ソル・スパイク
●+Ⓚ

ミラージュ・スピア・キック
Ⓚ連打

<超必殺技>

ラピッド・チャージ
●●+Ⓟ

バーニング・リボルバー
●●+Ⓟ

カットラス・フラッシャー
●●+Ⓚ

アルシオンIII世

<必殺技>

ポイゾン・フォッグ
●+Ⓟ

デッドリー・クロー
●+Ⓚ

ダッシュ・ニー
●+Ⓚ

<超必殺技>

アヌビス・ハッグ
●●+Ⓟ

ファラオ乱舞
●●+Ⓟ

マハール

<必殺技>

スラッシュ・ソード
●+Ⓟ

パニッシュ・ソード
●+Ⓚ

ファイアー・ブレス
●+Ⓟ

バルーン・ボム
ボタン3つ以上同時押し

<超必殺技>

カダブーラ・ボンバー
●●+Ⓟ

シヴァ・ダンス
●●+Ⓟ

ローリング・ブレス
接近して●+Ⓚ

タオロン

<必殺技>

功龍牙
←溜め→+Ⓟ

穿弓腿
↓溜め↑+Ⓚ

<超必殺技>

砲神連波
←溜め→←→+Ⓟ

神極乱舞
←溜め→←→+Ⓚ

練糾腿
●溜め●+Ⓚ連打

大増コンドル VIP スペース

足の伸びる遠距離型キャラ、アルシオンは連続技に乏しく、活用機会も少なくなるのは仕方のないこと。

とはいえ、この連続技命のブレイカーズで、飛んできたり、突っ込んでくる相手を迎撃していては決定打に欠け勝てない。

そこで機を見てデッドリー・クローで相手の頭上を急襲。ヒット確認をして超必殺技につなげると、なかなかのダメージが稼げる。その他は、ダッシュニーを、うまく通常技からキャンセルさせていこう。

素早そうなりをして、意外に連続技が乏しいのがピエール・モンタリオ。

剣を使用した攻撃はリーチがあるので、当然のことながら中～遠距離戦が得意。密着状態から小パンチ連打で、最高5発まで入るのはピエールならでは。

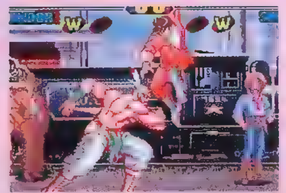
超必殺技も距離を稼ぐものが多く、汎用度から言ってアン・ドゥ・ロビンが最も使いやすいだろう。

一見、重量級のようで実は使いやすく高機動なのが、シーク・マハール。

しかし連続技はたいしたものがなく、実戦で使えそうなのはせいぜい大攻撃をキャンセルしてのパニッシュ・ソードを入れるぐらい。通常技を幾つかつないで、単発系の必殺技を出して固めていくのが、このキャラの基本戦法と言えるだろう。ちなみにローリング・プレスはA+C（腹攻撃）で近寄って狙うと有効。成功率はそんなに高くはないが、これ以外それほど効果的な方法はない。

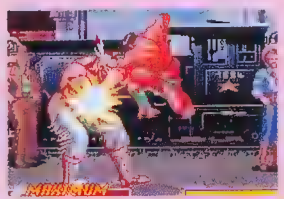
オレは変わったのか？イヤ、ビッグになっただけだ！

そう、あれは1年とちょっと前、ほ○ととガ○ルが表紙のNo.189の2月28日号。この号の前作「ブレイカーズ」の記事中の『放課後懇怒留倶楽部』で、言ったよな…。「クソ待ちはアカン！」。思えばこのときトマホークの対空性能が高すぎることを指摘したのは他でもない。俺自身だ。


跳んできた。いつもどおりにトマホー、てなもんさ。

これをオレたちの親（ビスコ開発）が見たからかどうかは知らないが、なんか弱くなったような気がするぜ、トマホークがよー

昔なら跳んできたら、どんなタイミングでも出りゃオーケーだったのに、リベンジときたら…。もちろん空中で当たって、そのままアトラスロ


あれ、勝てない。もしかして弱くなったんじゃ…？


でも当たりゃー(空中)、前のとおり…、

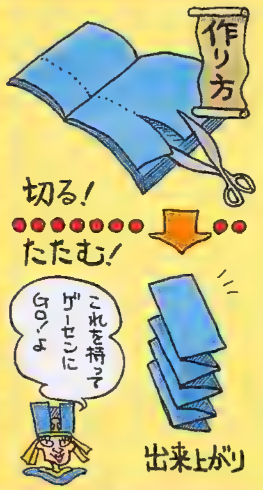
ックまで入るのは前と一緒。つらい変更点を受けたのはオレだけじゃないかもしれないし、それは妥当だ。だけど、



敢えて言わしてくれ。「グランド・バッファロー・ホーンは使えんのか？」


ジスイズ、かっこいいアトラスがつながるぜ。





ショウ

<必殺技>

- 烈光波　+Ⓟ
- 紅三段蹴り　+Ⓚ連打
- 乱気流蹴り　+Ⓚ
- 疾風正拳突き　+Ⓟ

<超必殺技>

- 聖拳衝波　+Ⓟ
- 紅岩砕蹴　+Ⓚ

ピエール

<必殺技>

- ボンジュール・ショット　+Ⓟ
- ロビン・ランナー　+Ⓟ
- ムッシュ・クラッシュ　+Ⓟ連打
- ローザ・トレイン　+Ⓚ
- メルシー・アン・ドゥ・トロワ　ジャンプ頂点にて +ボタン3つ以上

<超必殺技>

- アンドゥ・ロビン　+Ⓟ
- サンダー・クラウザー　+Ⓟ
- スーパー・ローザ　+Ⓚ

コンドル

<必殺技>

- トマホーク・ジャック　ボタン3つ以上同時押し
- グランドバッファローホーン　+Ⓚ
- スカイ・ブリッジ　+Ⓚ
- ムーンライト・スラム　接近して +Ⓟ

<超必殺技>

- アトラス・ロックバスター　+Ⓟ
- ムーンライトシェイク　接近して +Ⓟ

ライラ

<必殺技>

- クイック・スクラッチ　溜め +Ⓟ
- ワイルド・セイバー　溜め +Ⓚ
- キラー・スネーク　溜め +Ⓚ
- スピニング・クロー　Ⓟ連打

<超必殺技>

- シャイン・ビースト　溜め +Ⓟ
- ブラッディ・ファング　溜め +Ⓚ

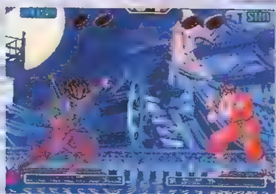
無頼なれ、君よ！ 飛影才蔵 その秘術

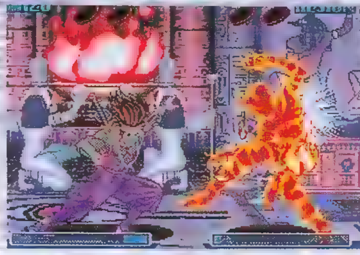
何かと注目されている才蔵。このゲームで素早そうな忍者とくれば、当然期待するものは…。果たして、その期待どおりのキャラなのかどうか、見ていくことにしよう。

諸刃の剣とは、よく言った！

才蔵は人並みに豊富な必殺技を持っているが、対空兵器っぽいコマンドである円月残は対空には使えない。これは地上で相手が突っ込んできた際に迎撃するための技で、ヒット後（大・近間）の浮き状態の相手にならば超必殺技（夢想・天破）で追い打つことが可能。

さらに夜叉髪も突進系の必殺技にしては判定が今一。では何のためにあるかというと、連続技のためである。ヒット後は超必殺技（閃光・円殺陣）につなぐことができるのは円月残と同様で、ヒット確認が格段にしやすい。離れたところから牽制気味に出して行ってもいいが、堅くいくなら夜叉髪は連続技専用必殺技にしてしまおう。


2本あれば、どちらかが生き残り補足する。


ダウンもとれ、固めに最適。ただし距離は出ない。

さて、ここまでは他キャラでも応用できるもの。才蔵の真の強さは飛び道具、飛龍の性能の良さにある。

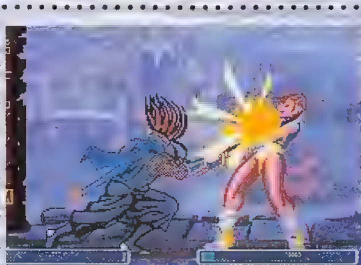
この飛龍、特に小で出すと硬化が短く、かなりの連射が効く。これだけでも相手はかなり嫌がるが、これにおまけして何と貫通能力（1発だけ消される）がある。だから飛び道具で押し返されることはないのだ。

飛龍は大で出すとクナイではなく爆弾を投げる。これは距離が短くなって、牽制としては出しづらくなってしまうが当たればダウンをとれるし、ガードさせた際の固め能力が高い。どちらか一方に頼らず2つを上手に使い分けて、相手を動けなくしてしまおう。

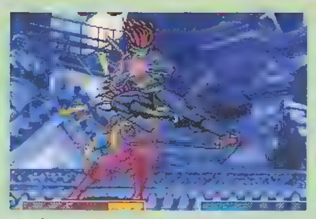
さて、超必殺技のほうは今回は置いといて、通常技について少し触れておきたい。

まず、遠距離立ち大パンチはリーチもあり対空にも使える。しかし地上ではヒットしても反撃を受ける点に注意。

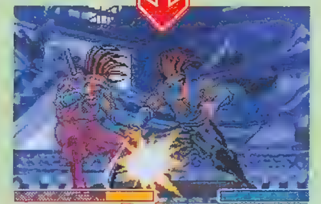
さらに立ちB＋Dと逃げ昇り大キックは中段技。⬇B＋Dとの2択が最適だ。翔と違って連続技に持っていけないのが残念ではあるが…。

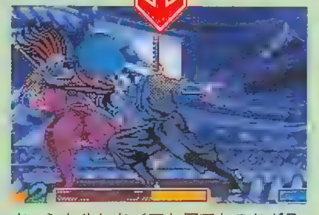

これで反撃確定。使いやすいがゆえに…？

才蔵 実戦的コンボの流れ


大パンチ、キックどちらもめくれる…のが理想。


近距離の大キック。遠距離になると投げられるぞ。


そしてこの大パンチにつながる。これも近距離限定。


キャンセルしなくても何でもつながるが、敢えて…。


早めキャンセルで、閃光・円殺陣。浮かせないほうがいい。

サイゾウ

＜必殺技＞		＜超必殺技＞	
飛竜	↓↘→＋Ⓟ	夢想・森羅	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
夜叉髪	↓↙←＋Ⓟ	夢想・天破	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
円月斬	→↓↘＋Ⓟ	閃光円殺陣	↓↘→↓↘→＋Ⓚ



パクリは あかん!!
― 放課後愬怒留倶楽部

好評連載爆進中(予定)!

全技の公開が終わり、ビッグな付録を持ってゲーセンに向かう君たちに新たな朗報! 何と次回は才蔵を使っての難攻不落のCPUを攻略予定。

4コマ漫画ももちろんアリで、またもやビッグな何かを企画中の次回タイトルは…。「コンドルよ永遠に。すごすぎだよ、マハールさん!」ケツ蹴り上げるなよ!



ステージ2・エリア2−1全景



ステージ2 エリア2−1

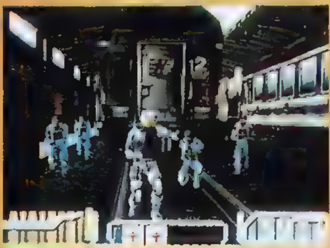


軍事衛星を積んだ列車を目の前にしながら、なおも立ちはだかるネオダイン社の私設部隊。奴らを蹴散らし、列車に飛び乗れ!

エリア2は、列車を守るネオダイン社の防衛ラインが最初の銃撃ポイントとなる。

このポイントは、命中弾を撃ってくる赤い敵兵も出てこないので、難度的には高くない。そこで、いくつかの条件をクリアすると出現する、黄色い敵兵（5000点）を倒すことに挑戦してみよう。

まず、ステージ開始直後には、白い敵兵を含む5人の敵兵が画面内に出現している。これらの敵兵をすべて倒すと、画面左から2人と、画面右から4人の敵兵、列車再後尾のドアからマシンガン兵が出現する。



最初から登場している5人の敵兵。中央の白い敵と青い敵を倒すと列車が出発してしまう。

ここで援軍の敵兵のうち、画面左側の2人を倒すと、列車の左側の窓から、画面右側の4人を倒すと、赤と黄色のランプのついた機材の後ろから黄色の得点兵が現れる。



得点兵を2人とも倒すのはなかなか難しい。

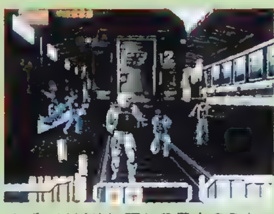
しかしこの場所では、最初に現れる5人の敵兵のうち、中央の白い敵兵と青い敵兵を倒してしまうと列車が走り出してしまうため、黄色い敵兵を出現させることすらままならない。そこで、最初の敵群のうち、白い敵兵は最後に倒すように心掛けよう。

また、最初の5人を倒した後に、列車最後尾から現れるマシンガン兵にも注意すること。この敵兵は、画面左から右方向へと流すように狙い弾を撃ってくる。早めに対処するようにしよう。

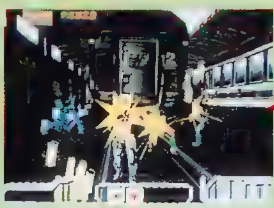


マシンガン兵を残しておくとダメージは必至。早めに倒そう。

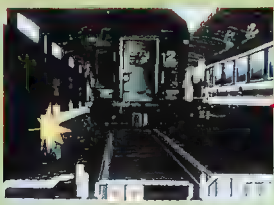
エリア2−1のポイント 得点兵を逃すな!



まず、はじめに現れる5人のうち、左側の2人を倒そう。



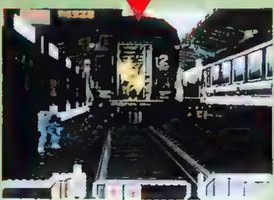
次に、画面右から中央に向かって3連射。



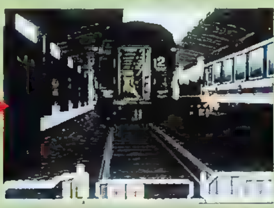
画面左から、青い兵士が2人現れるので、これを射撃し、



右側の列車上の2人の兵士を撃つ。普通はここでリロードか?



正面の列車のドアから出てきたマシンガン兵を倒し、



機材の後ろから出てきた青い兵士を片付ける。

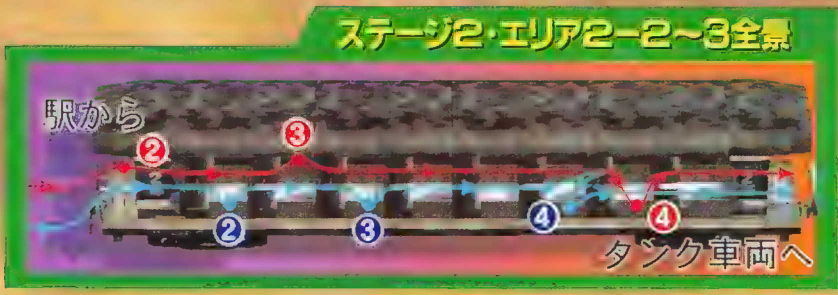


これで得点兵の出現条件は揃ったので、列車の窓と…、



機材の後ろにいる得点兵を倒せばパーフェクト。

ステージ2・エリア2-2～3全景



ステージ2 エリア2-2

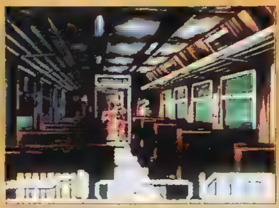


列車内にも待ち受ける敵兵。障害物の多い車内は待ち伏せには格好の場所となる。

このポイントでは、キース、ロバートの2人が、交互に前進する形で進行していく。大方の予想通り、敵兵は攻撃のときしか姿を見せないので、突然出現する赤い敵兵とナイフ兵の出現位置をしっかり把握する必要がある。

まずは、マップを参照してみよう。このエリアは、赤の②～③（キース）と、青の②～③（ロバート）といった具合に、各プレイヤー2つの銃撃ポイントから構成されている。このうち、注意すべきところは各プレイヤーのポイント②で、この場所は右の座席の背後から赤い敵兵、その後画面奥の扉からナイフ兵と赤い敵兵が連続して登場する難所になっている（下の連続写真参照のこと）。

特に、扉から現れる2人の敵兵については、攻撃してくるまでの時間が非常に短いので、無理して一度に2人とも倒そうとせず、いったん隠れたほうが賢明だ。



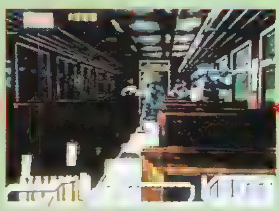
正面扉の向こうから出てくる、赤い敵兵とナイフ兵には注意！

また、ポイント③については、ポイント2から前進するため敵との距離が近くなるが、敵の出現パターンは単調で、危険な敵も出現しないため、テンポよく射撃していけば問題なくクリアできるだろう。

エリア2-2のポイント「危険な狙撃兵を覚えろ！」



まずは、はじめに見えている3人を射撃。



すぐに、倒した一番右の敵兵の背後からもう一人が出てくる。



その直後、赤い敵兵と青い敵兵が出てくる。急いで射撃！



画面の奥を、青い敵兵が転がっていったら…、



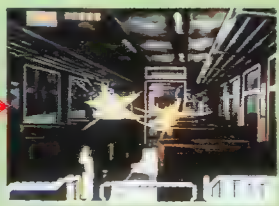
扉が開き、赤い敵兵とナイフ兵が現れる。隠れながら戦うこと。



扉の奥の敵を倒すと、前進を開始。（ロバート側）



停止した位置に出現する敵兵4人と、



後に出現する3人を倒せば一区切りだ。

ステージ2 エリア2-3



軍事衛星が搭載された車両へ向かう二人を、併走する列車からバフ・ブライアントが妨害する！

この場面では、キースとロバートはそれぞれ別の窓から、併走する列車内の敵兵と戦闘することになる。

まずは戦闘開始直後、かなりのスピードで通過していく列車に、黄色い得点兵が2人乗っている。この得点兵を2人とも倒すのは至難の業だが、失敗してもリスクはないので積極的に狙っていこう。

しかも、この得点兵には、ある重要な秘密が隠されている。詳細は次号でお伝えするが、とりあえずこの得点兵を両方倒すことに挑戦しよう。



高速で過ぎ去る得点兵を両方とも射撃できるだろうか？

キース側ルート

キース側ルートでは、併走車両先頭の小さい窓と、その右隣の窓に出現する敵兵と戦闘することになる。

ここでは、すぐに命中弾を撃ってくる赤い敵兵が2人現れるが、そのいずれも右側の大きな窓から出てくるので、常に右側の窓に注意を払っておけば、ダメージを受けることはなく突破できるだろう。



この場面での赤い敵兵は、必ず右の窓から現れる。

ロバート側ルート

ロバート側ルートは、キースよりもやや後ろの車窓に現れる敵との戦闘になる。難度としてはキース側とさほどかわらないが、併走する列車の後部からキース側へ走る敵が車両を横切るので、どの敵を狙えばいいのかわかりづらい。ここは、赤い敵兵が窓の下部から現れることにだけ集中して切り抜けよう。



後ろを走る敵兵は気にせず、こちらを狙う敵兵にだけ気をつけよう。

読んで納得やって満足!
ギャラリーびっくり激ヤバ攻略!

ステージ2 エリア2－4



軍事衛星に近付くため、併走する列車に飛び移るロバートと援護するキース。2台の列車を挟んで、危険な銃撃戦がはじまる。

冒頭でも述べた通り、この場面はロバートが併走車両に飛び移っての別行動になる。

まず、キース側は線路に顔を出して、ロバートを援護する役割になる。ここでは、列車の窓や車両の上から敵が攻撃してくるが、どの敵もかなり離れた場所にいるので、正確な照準能力が要求される。

その反面、併走列車に飛び移ったロバート側は、物陰に潜む敵を順序よく倒していかなければならない。こちらは、キース側よりは標的が近く、狙いやすいが、敵がトリッキーな位置に配備されているため、赤い敵兵に不意を突かれてダメージをうけることのないようにしたい。



併走する列車に飛び移るロバート。ここから別ルートで戦うことになる。

ステージ2・エリア2－4全景



キース側ルート

キース側ルートで進んでいるときに、まず注意しなければならないのが、前方から迫ってくる鉄柱。鉄柱はこのポイント内に3本配置されているが、回避行動をとらないとダメージを受けてしまうので気をつけよう。



鉄柱には注意。ペダルを離さないとダメージを受けてしまうぞ。

さて、実際に現れる敵についてだが、この場面では敵が出るべき場所から素直に出現するので、気を抜いてさえいなければダメージを受けることはないだろう。ただし、併走車両から計2回の赤い敵兵が登場するので、出現ポイントだけは覚えておくこと。

また、キース側ルートでは、敵を出現と同時に素早く倒していくことによって、この場面の終了時に列車の屋根の上に黄色い得点兵が出現する。すべての敵を素早く倒すのは難しいが、チャンスがあったら狙ってみよう。



この場面では併走する列車から、2回の赤い敵兵が登場する。



最後に現れる得点兵。敵をすばやく片付けないと出現しないぞ。

ロバート側ルート

ロバート側ルートでは、敵は1人ずつしか出現しないため、現れると同時に攻撃していけば特に問題ない。しかし、ここでは計3回の赤い敵兵と、1回のナイフ兵の攻撃があるので、その場所を写真で示しておこう。

また、通常、単独プレイでロバート側ルートを選択することはできないが、このステージ内であることをすると、こちらのルートに進むことができる。その条件は次号で紹介する予定だが、各自探してみても面白いだろう。



ロバート側・赤い敵兵その①。煙突状の荷物の上から現れる。



その②。タンクの裏から現れる。



その③。となりの車両から。気がつきにくいので要注意だ。



③の直後、いきなり正面からナイフ兵。ここを過ぎれば一安心。

タイムクライシスII スコアアタックキャンペーン開催！

いま一番熱いガンシューといえばこのタイムクライシスII！スコアアタックしているスコアラーもさぞかし多いことと思う。

そんなあなたにナムコからビックプレゼントがあるぞ！そう、それはスコアアタックキャンペーン！ルールは至って簡単。単純に1人プレイで高得点を出した上位3名にナムコから盾と副賞が贈られるのだ！

応募方法はゲーメストに毎号付いている君こそゲーメストのハガキに必要事項を書き込みポストに投函してくれるだけでOK！つまりは「めざせハイスコア」のコーナーと連動しているということ。締め切りまでの「めざせハイスコア」でトップを取ればそれがそのままこのキャンペーンの優勝者となるというわけだ。

注意点としては、

1・9月30日売号のハイスコアと締め切りが同じ（8月23日）ということ。

2・めざせハイスコア掲載店でスコアを申請するだけだと住所とか名前がわからないので、申請は必ずハガキですること

さらにどんなルートを通って攻略したか?また、攻略ポイントをなるべく詳細に書いて送って下さい。

次号予告

軍事衛星まであと一歩というところまで迫ったキースとロバートだが、彼らの前に怪力のバフ・ブライアントが立ちはだかる。はたして軍事衛星の輸送を阻止できるのか？



ミサイルをも振り回す、バフ・ブライアントの怪力！



今日も事件だ!飯がうまい!!

ダイナマイト刑事2

お待ちかねのステージ攻略をスタート!新人刑事どもよ、俺についてこい!!

CAUTION
一夜漬けで強まりまくる攻撃講座

今週のデカ長の気分

そろそろ近所のゲーセンにも出回るはずのデカ2に、俺の期待は烈火のごとく高まりまくり!ってなことで、今回からステージ攻略を開始していくことに決定した!!しかし、これまで一回も基本的な攻略方法に触れていなかったので、まずはそのへんから攻めていこうと思う今日この頃だ!!

キックの鬼となれ!!

前作では、自分も敵も横方向にしか攻撃することができなかったので、「敵と縦軸をずらして安全に攻撃する」ことが攻略の基本だった!しかしデカ2では、ザコ敵ですら8方向に攻撃してくるので、前作の基本攻略がまったく通用しなくなっちまっている!つまり、デカ2では「敵を正面から攻撃しなければならない」と俺的に言っているわけなのだが、当たり前のことを言っているだけではアレなので、「デカ2ではKKKで攻めよう」と声を大にして言いたい!

KKKはリーチが長くダウンを奪えるので、敵と少し離れた場所から繰り出せば、ワリと安全に攻撃できる。つまり、ひとまずKKKで敵を転ばせてから、起きあがりに再びKKKを重ねるといった戦法が、デカ2では超絶的に使えるのだ!ザコ敵には、これだけでも十分に闘えると思ってもらって結構だ!

ただし、「ダウンした敵が命乞いをしているときは、KKKを重ねてはいけない」ということも言っておきたい気分。命ごいしている敵は不意打ちを狙ってくるので、とりあえず逃げたほうが良さげだ!

段差があるとうれしいな!

段差のあるフロアでは、敵を段差に乗せることを優先させよう。段差の下から敵を攻撃してダウンを奪えば、ダウンしている敵を一気に撲殺できて気持ちがいい。っていうか安全なのでオススメ。

お前のモノは俺のモノ!!

ハンドガン(拳銃)を持っている場合は、KKKで危険を冒して攻撃するよりも、「俺が法だ!」と言わんばかりに射殺しちまったほうがいい。できれば射殺だけで先に進めれば理想的かつ気持ちいい。

しかし弾数には限りがあるので、なかなか思い通りにはいかない。そこで弾丸が減ってきたら、敵からカートリッジを強奪して懐を暖めよう。でもって「狩リノ時間ダ」!!

KKKの繰り返しが基本!

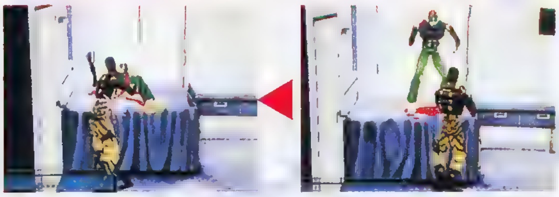
KKKで敵を攻撃する場合は、1段目の蹴りの先端がぎりぎり届く間合いから繰り出すようにしたい。そして起きあがりにまたKKKを重ねるわけだが、この場合も先端を重ねるようにしよう。ちなみに敵が左右にバラけている場合は、投げて敵をまとめるようにしよう。



ぎりぎり先端が届く間合いからKKKを出して敵を転ばせて、起きあがるところに再びKKKを重ねるべし!

段差がある場所では……

段差に敵を乗せてしまえば、下段から安全かつ一方的に攻撃することができる。敵を段差の上に乗せるためには、自分が段差の上に乗って誘導する方法と、ダウン技で吹き飛ばして乗せる方法の2つがある。自分が乗った状態で敵に攻撃されると危険なので、後者の方法がオススメだ。



段差の上に敵を乗せてしまえば下から安全に攻撃できる。ダウンしている敵に直接、ダメージを与えることも可能だ!

ハンドガンがある場合……

ハンドガンを持っていれば、遠距離から安全に敵を攻撃することができる。ハンドガンの弾が切れそうになったら、敵に接近して掴んだあと、Kボタンを押そう。これで敵からカートリッジを4つまで奪うことができる。このカートリッジはマシンガンにも使えるので、常に持っておきたい。



ハンドガンがあるなら、安全な距離から射殺してしまおう。減ってしまった弾丸は敵から奪って補充しよう!

ボス戦はレーザーガンが勝負の分かれ目!!

ステージ攻略 ミッション1～ステージ1～

使用キャラはエディに決定！

ステージ攻略で使用するキャラはエディに決定！エディのKKKはブルーノやジーンに比べて、文句のつけようがないほど強いので、ブルーノやジーンにこだわりがない限り、迷わずエディを選択しよう。っていうか選択しろ!!

フロア1 甲板デッキ

ミッション1のステージ1は、クルーザーの甲板デッキがスタート地点だ！パラシュートでデッキに飛び降りると、ザコが1匹づつ左側から出現するので（計3匹）、KKKの基本パターンでサクッと倒そう!!ここではパワーアップ（以下P）×2が出現することがあるので見逃すな！


使用キャラはKKKが強いエディを選択しよう！


フロア1ではザコが左から3匹登場する。KKKで倒せ！

フロア2 娯楽室

フロア2の娯楽室では、ザコ3匹（男1＋女2）が最初に出現する。このフロアでは中央で闘おうとすると、画面奥から女ザコが空瓶（？）で攻撃してくるので、まずは画面端で男1女1を攻撃しよう。このザコを攻撃するとハンドガンを落とすので、拾ってマガジンを増やしておこう。また女ザコを倒すとライフが出るので、ダメージをくらったなら忘れずに拾うこと。

さてザコ3匹を倒すとカメ男が1匹登場する。こいつは迷わず射殺してしまおう。ただしダウン中に妙なポーズを取ったら注意すること。ポーズ後、スライディング攻撃を出してくるので軸を合わせないようにしよう。カメ男を倒せばライフをもう一つゲットできるぞ！ちなみにこのフロアではPが2つ出現するが、これを取ってPを4つ揃えたら、今後はPを取らずに4つの状態をキープしよう。


娯楽室ではザコから拳銃を奪ってマガジンを増やして……


そのあとに出てくるカメ男を拳銃で射殺しよう！

イベントシーン 階段

娯楽室を抜けると、次はイベントシーンが発生する。ここでの選択肢はレバー↑。ミスしないように注意すること。

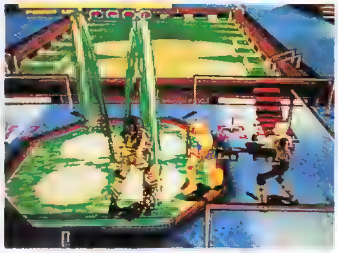
フロア3 プールサイド

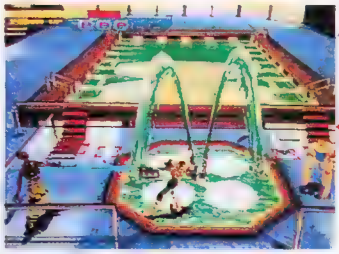
イベントシーンのあとはプールサイドでの闘いが待っている。画面右側にザコが2匹いるが、こいつらはマシンガンとレーザーガンを持った状態で出現するので、撃たれる前にKKKの速攻で倒してしまおう。マシンガンはともかく、レーザーガンをくらってしまうと、ライフをごっそり持っていかれるので要注意！

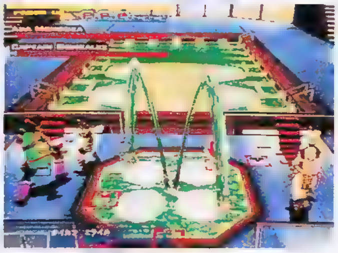
さてザコを倒したら、レーザーやマシンガンといった武器を取らずに、画面左上に落ちている対艦ミサイルを取りにいく。ここで遂にステージ1のボス「海賊夫婦」が登場するわけだが、こいつらは左右から1匹ずつ出てくるので、片方に向かってミサイルを発射しよう。ミサイルは画面上にいる敵をすべて吹き飛ばすことができるので、この間に海賊夫婦の外側に回り込んで、レーザーガンを取りにいこう。そして海賊夫婦にまとめてレーザーガンを全弾撃ち込めば、簡単に倒せるはずだ。ただしミサイルで吹き飛ばした海賊夫婦が起きあがる途中に丸まった場合は、こちらに向かってローリングアタックを繰り出してくるので、それを回避してからレーザーを取りにいこう。

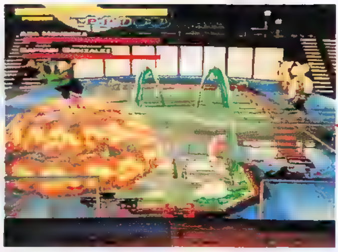


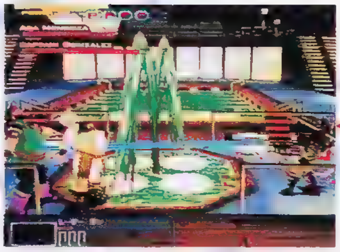
このイベントシーンではレバー入力の選択肢を迫られる。


プールサイドではレーザーガンを持ったザコを速攻で倒せ！


レーザーガンで撃たれると、一気にライフを減らされるぞ！


ザコを倒したら、画面左上にあるミサイルを拾いにいこう。


ボスが左右から登場したら、対艦ミサイルをぶっ放せ!!


ダウンしているスキにレーザーを拾えばボスも楽勝だ!!

「渋谷を目指そう」ってみんなと話してました

beatmania 2nd MIX

今回は開発者のインタビューを敢行！
幅広いユーザー層から支持を受け、未だ人気の衰えを知らないbeatmania。
1stが完成するまでの経緯、そして2nd誕生の秘密がいま明らかになる！

聞き手：スー＆トロピコン

謎のコンセプト『渋谷を目指そう』

編集部（以下編）：まずはじめにビートマニアが誕生するまでの経緯などをお聞きしたいと思います。

岡本（以下岡）：もともと私たちの開発部署はメダルゲームが中心でそのほかにはプライズゲームなどを制作していたのですが、何か新しいジャンルのもの、アーケードゲームを作ろうじゃないかという話が上がったのがきっかけです。

寒川（以下寒）：その時はほかにもプリント機「プリプリキャンバス」も同時に開発が立ち上がっていまして、その2つのラインのひとつがビートマニアだったという訳なんです。

編：ビートマニアを制作するなかで、コンセプト的にはどのようなイメージがありましたか？

岡：プリント機や景品機などにも言えることなのですが、今までゲームセンターに来たことのない人や、女性の方などのライトユーザーを取り入れて、ユーザー層を広めていこうというコンセプトがありました。

寒：あとは、かっこいいもの作ろうっていうのもありましたね。

岡：そうそう、渋谷を目指そうって(笑)。

寒：渋谷に置いても遊んでくれる、ついてきてくれるものを目指そうという気持ちが、このビートマニアの構想でもありますね。

岡：とにかく筐体は見映えのするデザインで、そしてプレイしてかっこいいものというビジュアル的なものを重視しました。

プライズマシンが開発のヒントに!?

編：開発する中で何かヒントになったものなどはありましたか？

寒：私は以前にプライズもの（キャッチャー系の景品機）を2作ほど作っていまして、「みらくるすぴん」などを担当していたのですが、実はその中にビートマニアの原型のような遊びが入っていたんです。

編：え？プライズマシーンにですか!?

寒：オペレータの方が景品を補充するとき、扉をあけますよね。開けている時だけ、プレイ用のボタンに音が割り振られていて、ドラムやスネアの音が鳴る仕掛けが付いていたんです。その他には扉を開ける時も「ガラガラッ」って音を鳴らしたり(笑)。これは開発する中でのお遊び的要素なんですけどね。



意外なマシンがこのビートマニアの原型となっていた。

世界観は決まっていました。あの形はひとつの流れですね。

編：それがヒントになった？

寒：そうですね、しばらくは忘れていたのですが、音楽のゲームを出すということになって、ぜひこのアイデアを生かしたいなあと。

編：1stの開発期間はどれくらいだったのですか？

寒：去年の5月ぐらいからスタートしましたから、約半年ぐらいですね。

寒：開発チームはみんな方向性が固まっていましたし、興味をもって楽しく作れたというのもハイテンポな制作につながったようにも思います。

編：社内的な反応はいかがでしたか？

岡：企画を始めるときは、ほとんどが「面白いんじゃないですか？」とか「いいと思いますよ」ってクールな反応でしたね(笑)。

寒：みんな結構冷静な反応だったよなぁ(笑)。

岡：ゲームがプレイできる状態になったとき、ゲージの見方が分からないとか、並べ方がおかしいなどの不明点を指摘されて、このままではまずいなあと思いましたね。

寒：ミニゲームでも入れますかってね(笑)。でもショーの段階までできたときは、ある程度形が整ってきたので自信はありましたね。

編：開発にあたっての一番の苦労点は

寒：割合的に言うと、曲から音を分けてどれを叩かせる音にするかなどのサウンド面が



コナミ株式会社
GM第1研究開発部
寒川 祐一郎



コナミ株式会社
GM第2研究開発部部長
岡本 浩司

あのスクラッチはやってみたかった。

一番苦労した部分ですね。あとはシステムを構成する上でゲージと叩かせるタイミングなどです。

編：コンパネが特異な操作系ですが、どのように決まったものなのですか

岡：世界観は決まっていましたから、ひとつの流れですね。これしかないなと。

寒：DJといえばターンテーブルのスクラッチがありますよね。なんか回してみたいじゃないですかあれって(笑)。それからコンパネの5つの鍵盤は、DJが最近よく使うサンプラーのスイッチを模してあるんです。それで効果音などをつけていくというイメージですね。

岡：そういえば買ったよね、ターンテーブルとサンプラー(笑)。

寒：それでスクラッチの構造とかを研究しました。

編：ゲーム画面の真ん中のグラフィックを入れるきっかけは？

寒：MTVなどのミュージックビデオクリップをイメージしたところがあります。

岡：クラブのVJ（ビデオジョッキー）の雰囲気を出そうという演出効果ですね。

編：グラフィックのパターンはどれくらいありますか。

岡：100種類以上はあったと思います。

寒：実はあのグラフィックはキャラクター担当が一人で全部作ったものなんですよ。

編：一人で全部ですか!?

寒：これも本当に好きだからできたんでしょうね。

予想を超えたプレイヤーの上達度

編：1stの発売から3カ月後に2ndの発売でしたが、これらは1stの発売以前から決まっていたのですか？

3人：うーん…（沈黙の後、3人爆笑）。

岡：1stのロケテストや発売した後も、私たちが意図していたユーザーがついてくれていたので、現場サイドでも安心していたのですが、開発ではそれほどブレイクしているとは認識していなかったんです。ですが去年の10月ごろ、インターネットでビートマニアのホームページがあるということで、それを読んでいたのですが、私たちは難しいと思っていたのとは半面、結構クリアしている人が多いということを知ったんです。

寒：想像以上に多かったので、これはひょっとしたら、今ある7曲だけではすぐに飽きられてしまうんじゃないかなと思いました。

岡：これは急がないとだめかなって(笑)。

寒：それが2ndを作ろうというきっかけみたいなものでした。

意外な事実か！2nd開発秘話

編：ゲームの内容についてですが、すべての曲においてGreatとGoodの判定に差があるように思いますが。

寒：そうですね、曲ごとに違っています。これはBPM（曲のテンポ）の早さによって実際は幅が違ってくるので微妙に調整をとってゲームとして成り立つようにしてあります。最初の面やDJバトルは判定の幅を広くしてゲージが下がりにくくしてあります。またGreatの幅を狭くしてGoodの幅を広くすれば、ゲージは下がりにくいが、点数が上がりにくくなります。ブレイクビーツがそれに当てはまりますね。



ジャンル、曲数ともに厚みを増した
beatmania2ndMIX

編：先日、ハイスコア集計で満点が出ましたが。

岡：というと、40万点以上ですか、すごいですね〜。

寒：全曲パーフェクト?う〜ん…（驚愕）。ビートマニアはスコアを意識した作りもしましたが、そこまでは想像もしませんでした。

編：ダブルプレイやヒドゥンプレイなどの隠しコマンドがありましたが、没になった案などはありましたか？

岡：実はあの案は私も知らなかったんです(笑)。

寒：開発でもほとんどは知らなかったと思います。知っていたのは私とソフトウエア担当とキャラクター担当の3人ぐらいでしたね。

岡：誰も知らなかったよね。

実はあの案は私も知らなかったんです。

寒：結構秘密にしていたんですよ。あれはいくつか上がった案の中のふたつなんですが、ほかにはソフト的に無理があったりなどで採用までには至らなかったんです。細かいアイデアでは、BPMカウンターの横に小さい人が踊っているのですが、あれが変な演奏をすると合わせて変な動きをみせるというのがありました。しかし時間的に無理で採用はされませんでした。

岡：小細工好きだよね(笑)。でも開発者は遊び心がないとだめなんです。

編：最近ダブルプレイをしている人が多く見られますが。

寒：ダブルプレイでミニマルテクノをクリアしているのを見たときは、目が点になりましたね。あのダブルプレイはパフォーマンス性が強いので絶対欲しいと思っていました。それに比べて、ヒドゥンプレイはテクニック的にはハイレベルですが、割と地味ですね。

編：2ndでは曲のジャンルが広くなりましたが。

岡：オールジャンルで幅広い層に遊んでもらいたいと思いました。サウンド担当が、いろいろなCDを聴いたりしてジャンルを考えました。

寒：サウンド担当ががんばってくれたおかげですね。開発では結構テクノ系の曲が受けがいいというイメージがあってハードテクノやミニマルテクノなど、細かなジャンルを増やしたところがあります。

編：3人の一番お気に入りな曲はなんですか。

岡：うーん、私は特に曲にはこだわっていないんです。特にこれというのはないのですが、逆に悪いものもないと思います。全体的によくまとまっていますから。

寒：私はドラムンベースです。プレイしていて一番楽器を演奏している気分になるというか、後半のスクラッチと鍵盤を片手で操作する感じが好きです。あとは前作のソウルなどもいいですね。

小坂田（以下小）：私はハウススピリチュアルミックス。前作のアレンジというところや雰囲気が気に入ってます。

寒：あの曲って初めて聴いたとき、わりと沈みがちな曲だったから、開発では大丈夫かなって話もあったんです。

小：あとアンビエントもそうだった。開発中に聴いたら、今度のはだいぶ暗い感じになるんですねって(笑)。

岡：プレッシャーかけるんですよ(笑)。横にいてこれではやばいのかなと。



コナミ株式会社
販売本部　販売促進部
小坂田 圭

次回作は単純な「3」ではありません。

待望の次回作とは

編：気になる次回作は展開になるのでしょうか。

小：次回作については私もよく質問をうけるのですが、次回は単純に「3」ではありません。

岡：私もただ単に3rdで終わらせるわけにはいかないなとは思っています。いろいろな展開も考えていますし。期待して待っていて下さい。

編：最後に読者の皆さんにメッセージをお願いします。

岡：アレンジを加えたり、いろいろな楽しみ方があると思います。これからも末永く楽しんで下さい。

寒：ビートマニアを楽器のような感覚で遊んでもらいたいですね。もちろんスコアを狙う楽しみ方もありますし、もっとパフォーマンスをしてくれると嬉しいですね。

小：今度のAMショーに期待してください。想像以上にあっと言わせますよ。

編：本日はありがとうございました。

※文中、プロフィール敬称略


T-14423G
SEGA SATURN
SLPS-01463
PlayStation
いざ、剣と魔法の世界へ。
2人同時プレイ・
途中参加可能！
アーケード版では登場しない
新・旧ボスキャラクターや、
オリジナルダンジョンの入った
「オリジナルモード」付き！
初心者でも安心の
「モンキーモード」付き！
※画面写真は全て開発中のものです。
アクションシューティング
SOL DIVIDE
ソルディバイド
■セガサターン専用ソフト ■プレイステーション専用ソフト ■アクションシューティング（1～2人用）
SEGA SATURN / PlayStation
'98年7月2日(木)同時発売予定
価格5,800円(税抜)
©1997,1998 PSIKYO.SALES BY ATLUS.
彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
ATLUS×ファミ通 攻略本案内
『REBUS公式ガイドブック』
CB'S PROJECT著/JK·VOICE著
好評発売中！
A5判 本体1,200円
『ダークメサイアのすべて』
7月17日(金)発売予定
A5判 価格未定
アトラスレーベル ゲームミュージックCDリリース予定
「デビルサマナー ソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス<完全収録盤>」
好評発売中！
(2枚組)税込価格3,873円
「デビルサマナー ソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ」
好評発売中！
税込価格2,854円
「レブス<オリジナルサントラ&クラシカルアレンジ>」
好評発売中！
(2枚組) 税込価格3,873円
●表示定価は本体価格となっております。 ●本製品はお近くの書店でお買い求めください。
流星野郎のGAME MAX！「ゲームマックス！」
■TBSラジオ 954KHz
毎週日曜・深夜／25:30～26:00
■ラジオ関西 558KHz
毎週金曜・夜／22:30～23:00
ON AIR!
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00祝祭日除く）
インターネットアドレス http://www.atlus.co.jp/
■スタッフ募集中！ 1.ゲームデザイナー 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。
TEL：03(5229)7115
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8

今年でめでたく10周年！
上海 真的武勇

固定ファンを確実につかむ、上海シリーズの最新作ついに登場！

担当：こーじ

DATA

- ●発売日／夏予定
- ●ジャンル／パズル
- ●操作／8-3
- ●メーカー／サン電子
- ●開発状況／100%

MAKER COMMENT

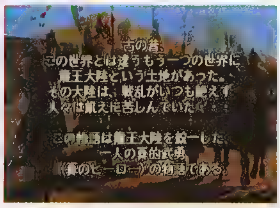
上海の最新作が登場！なんてたって、今度は3Dなんです。基本ルールはそのままに、3Dの効果を利用した新モード「桜欄（ローラン）」が面白いのはもちろん、個人的には2P対戦の「バトル上海」が熱くてオススメ！

長期稼働にうってつけ！

数あるパズルゲームの中でも常に安定した人気を保ち、長期稼働を誇っているサン電子の「上海」シリーズ。

第1作『上海』（88年）が登場して以来、今年で10周年を迎える同シリーズだが、今回紹介するのは、その最新作にあたる『上海 真的武勇（まてきぶゆう）』だ。

ゲーム全体の世界観は、「三国志」の覇権争いをモチーフに構成されており、随所に戦闘シーンが登場、以前の作品に比べて、演出が派手になっているのが特徴だ。



上海にもついに世界観が持ち込まれる時代に…。

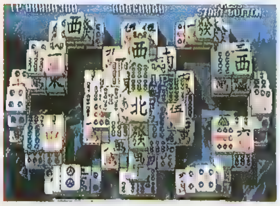
基本操作について

今回の『上海 真的武勇』は、8方向レバー＋3ボタンの仕様となっている。

●Aボタン
牌の選択、コマンドの決定に使う

●Bボタン
選択した牌（コマンド）のキャンセル、HELP&BACK機能ウインドウの表示&解除に使う

●Cボタン＋レバー入れ
視点変更に使う。クラシック上海モードでのみ、使用可能



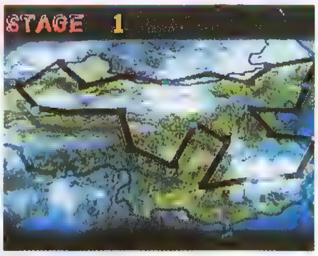
「HELP機能」を使えば、取れる牌を瞬時に緑色で表示。

多岐にわたって楽しめる『上海 真的武勇』3つのモード

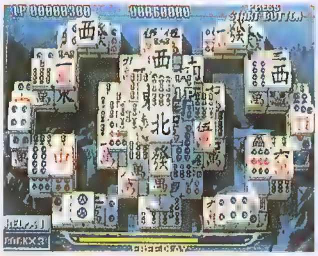
古典上海

同じ絵柄の牌を2つ選んで画面から消していくという、従来の上海が3D表現で楽しめるモード。画面下の残りタイムがなくなる前に、すべての牌を消せば1ステージクリアとなる。

牌の組み合わせが完成すれば、残りタイムは微量だが回復する。「HELP機能」や「BACK機能」を駆使して、一刻も早くクリアを目指そう？



各ステージをクリアし、真的武勇を目指していこう。



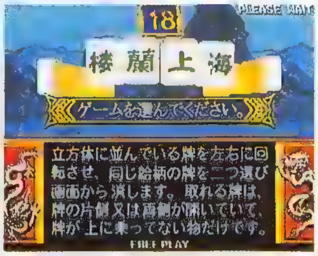
従来の上海も、3D表現になるとこれだけ印象が変わる。

桜欄上海

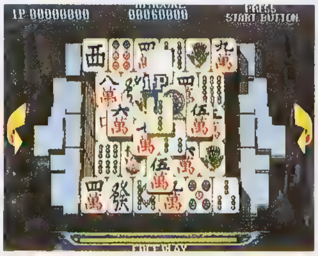
3Dの特長を活かした、新モード。4面に牌が張り込まれた立方体を回転させ、牌を取っていくという、摩訶不思議な楽しみが味わえる。

基本的なルールは「古典上海」と一緒だが、消す牌が常に同じ面にあるとは限らない。記憶力が勝敗のカギを握ることになるぞ。

さて、キミはこの難解なモードを制覇できるかな？



難解だが、思わず挑戦してみたくなるのがこの「桜欄上海」。

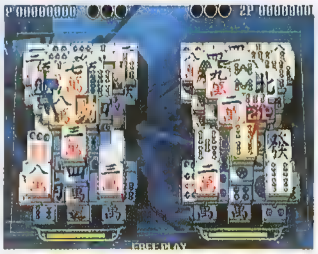


画面上は、常に4面のうちの1面しか見えない。急いで回転だ！

対戦上海

今回のウリとなるのがこのモード。対戦モードがさらにパワーUPし、世の上海プレイヤーを大いに喜ばせそうだ。ちなみに、対戦はCPU戦、対人戦両方可能。

最初に武将を選択して、いざ対戦。ゲーム上では、対戦相手にさまざま効果をもたらす8種類の「パワー牌」も登場。戦略を考えながら遊ぶことが可能だ。



対戦は3本設定。残りタイムは随分短く設定されている。



パワー牌「鏡」を使用。相手の入力方向が逆になる効果を持つ。

その他にも新要素いっぱい

●パスワード導入

三国志時代をモチーフにした、架空の武将による国取り合戦をテーマとしている今回の作品。どうせなら最後まで遊びたいところだ。

そんな人には、ぜひこのパスワード機能（3ケタ入力）をオススメしたい。これなら長期的に遊べるでしょ？



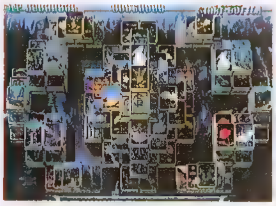
パスワードを使えば、1日1回プレイ、なんてのも可能だ。

●牌の絵柄を選択

通常の麻雀牌のほかに、今回は「軍隊牌」「絵柄牌」を選択することも可能。一風変わってて面白いんだけど、かえって難しくなったりして…。



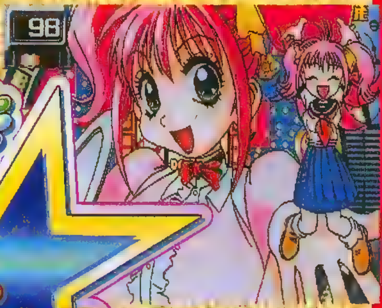
これが軍隊牌。慣れるまでには時間がかかりそうだ。



次は絵柄牌。組み合わせよりも、絵を覚えるほうが大変そう…。

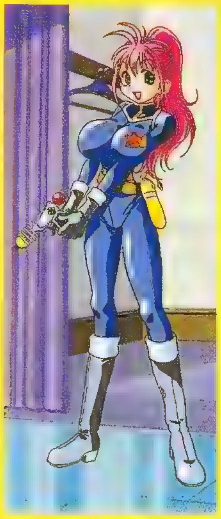
キミのハートに
確率変動!?

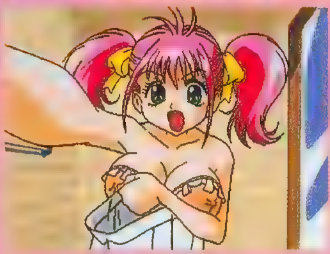
パチンコ Sexy Reaction
セクシーリアクション



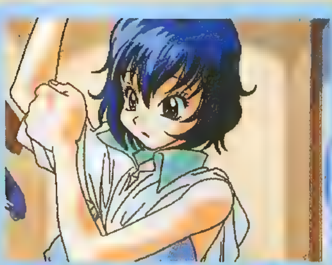


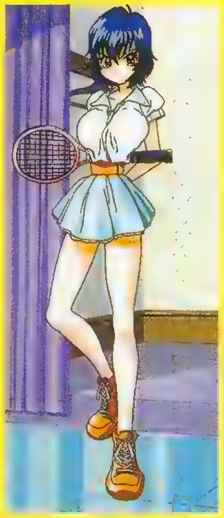
ハンドルをひねるだけの簡単操作。だけどコインを挟んじゃだめよ。
担当：CHU



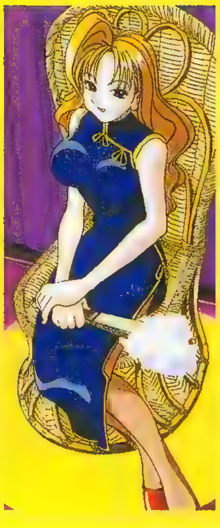


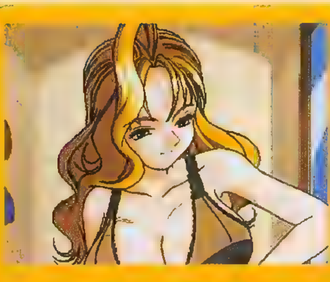
年齢：17歳　職業：高校生
趣味：コスプレ
性格：明朗快活頭快晴
3サイズ：B88・W56・H84
CV：西原久美子





年齢：19歳　職業：大学生
趣味：スポーツ（特にテニス）
性格：少々きつめ
3サイズ：B84・W54・H82
CV：吉田古奈美





年齢：21歳　職業：OL
趣味：スポーツ（特にテニス）
性格：謎（実は結構ヤな性格かも）
3サイズ：B89・W57・H88
CV：勝生真沙子

ゲームの流れ
じゃんじゃんばりばり♡

振動付きの本物指向のハンドルコントローラーをひっさげて、ビデオゲーム初の脱衣（着せ替え？）パチンコゲームが遂に登場。

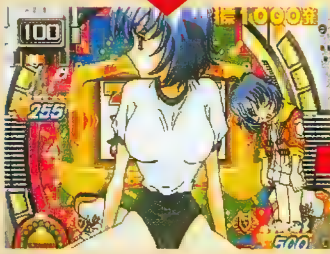
ルールは簡単。パチンコで女の子と出すノルマ以上の玉を増やせばOK。

ノルマをクリアすれば、今回紹介したような女の子ちゃん（キャラクターデザインは琴義弓介氏）の着替えシーンが覗けちゃうってわけだ。

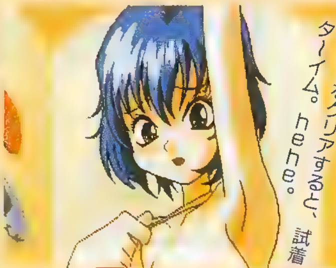
玉の中に、カラーボールと呼ばれる色つきの玉（そのまんまやんけー）があるが、これに関しては次号で紹介するぞ。また、今回紹介していない女の子に関しても次号で紹介予定だ。期待して待てー。

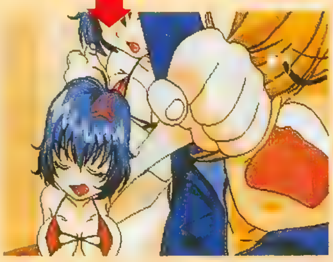
最初の女の子を選んだら、その子と会ってパチンコへ…。台の遊び方を聞いたらレッツプレイ!!。





最初のノルマは500発。1回大当たりすれば簡単にクリアできるぞ。大当たりすれば女の子のいろんなコスチュームが拝めるサービスが…。





女の子1人につき3つのノルマがあるので、計3回着替えを見たらこんなシーンになり一人目クリアだ。

次の女の子へ


私達、いつでも新装開店
パチンコ
Sexy Reaction
セクシーリアクション
キャラクターデザイン
琴義弓介
★パチンコで買って、彼女にコスプレさせちゃえ！
もちろん、着替え中はの・ぞ・け・ま・す♥
★プレイ中にキャラクターが話しかけて
来るコミュニケーションシステムを採用
★振動まで伝わる、臨場感あふれる
専用コントローラー搭載
©SAMMY 1998
業界初！脱衣ビデオパチンコゲーム登場
遊びにアクティブ インタラクティブ
総合アミューズメント企業
Sammy
サミー株式会社 AM営業本部
本社 〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL 03-5950-3760 FAX:03-5950 3761
札幌営業所 〒003-0013 北海道札幌市白石区中央二条4-5 TEL 011-818-7511 FAX 011-818-7515
名古屋営業所 〒465 0024 愛知県名古屋市名東区本郷3 5グロウバルビル2F TEL.052-775-5460 FAX 052-775-5486
大阪営業所 〒556-0016 大阪府大阪市浪速区元町2-6 5 TEL 06-634-3192 FAX 06-634-3193
福岡営業所 〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅南5-10 TEL 092-432-4990 FAX 092 431-0205
サミーホームページ http://www sammy co jp/



ワールドカップ覇者決定直前！

ザ・ワールドサッカーチャンピオンシップ
THE WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP™

チーム評価も重要だが、レベルの高い個人技も生かされている。日本はやはり中田のキラーパスか!?

担当：キャサ夫

さあ、今まさにワールドカップ予選Hリーグ「アルゼンチンvs日本」が行われようとしているなか、この原稿を書いています（執筆日時がバレるって…）。非常にテレビ中継が気になってしょうがないけど、締め切りがぁ！

…。さて、気を取り直してゲームのほうを紹介していきましょう。

え！何？中田が!?ちょっとまってよ！うわ～気になりすぎる～！



日本歴史に残るワールドカップ日本初戦。夕方だったっけ…。

強気でボールを奪え！



敵がボールをキープしている場合での奪い方は3つ。

●タックル（ボタン1）


団子状態ではボタン1のタックルでボールを奪うのがお薦め。

●スライディングタックル（ボタン2）


ここを抜かれるとヤバイ！というときはスライディングだな。

●ショルダーチャージ（ボタン1＋ボタン2）


ショルダーチャージはさりげなくやるのがコツ（？）

奪いやすさから言えばスライディングとショルダーチャージになるが、タックル以外のこの2つはファウルを取られる可能性がある。しかし、敵の正面に向かっての場合はファウルを取られづらいので、積極的にボールを奪おう。

ストライカーにボールを回せ！

フィールド内にいる11人の選手たちの足元には必ず丸いカーソルがあり、選手がボールを持つとその円は表れる。そのカーソルは基本的に選手の性能＝ボールを持っている場合、画面左下（1P）もしくは右下（2P）にオフェンス・ディフェンス・スピードの3つの力量がグラフで表されている。その力量が高ければ高いほど選手のカーソルの円の大きさが大きくなっているということだ。

円が大きい＝性能が良い選手となるが、これは実際プレイしていてもその差は明確で、特に目立って見えるのがボールのキープ力。ドリブルの強さだ。

対人戦では1人1人の性能があらかじめ設定されているが、これがCPU戦だと勝つたびに成長していく。1つの育てゲーにもなっているのだ。



CPU戦で勝つとチーム全体がレベルアップ。決勝が楽しみだ。

ワールドカップ出場32チームでも、チームによってフォーメーションが異なっているが、問題はやはり選手によるボールのキープカ・シュート力が勝因の要。FW選手の細かい特徴を早めに理解するのが先決だぞ！

このゲームではフォーメーション以外の細かい部分、そのチーム独特の戦略など、自分が監督そのものにならないと勝てないぞ！

早いゲーム展開が勝利を掴む！

前号でほんのちょっと操作テクニックの説明をしたけど、理解できた？このゲームでもっとも重要な操作は、いかに3個目のボタンを使いこなすことができるかになる。3つ目のボタンはオフェンス・ディフェンスのどちらでも活用することが重要で、チームのフォーメーションチェンジから選手のダッシュ、カーソル切り替えなどボタンの組み合わせでいろいろな動きをすることができる。

今回はその1つとしてスムーズなパスのやり方を紹介しよう。

●スルーパス（ボタン1＋ボタン3）

ショートパスを行う際、普通の入力だとパスをするにはするが、ボールをもらった選手は一度立ち止まってしまう。行く手に相手選手がいるならば、そこからドリブルでかわしつつ…というのもテクニックだが、フリーの選手にパスを出す場合はぜひともスルーパスをお薦めする。

これならばパスボールの流れのままでドリブルが可能だぞ。ちなみにパス入力を2度押ししてやることで、ワンツーパスをやることもできるので、試してみるといいだろう。

●ロングパス（ボタン2＋ボタン3）

このゲームでロングパスをするには、ボタンの組み合わせが必要。ボタン2はシュートボタンと設定されているのだが、ロングパスだと思って使いがちだ。

ロングパスはボタン3を押しっぱなしでボタン2を押すとやりやすく、成功すればボールを蹴る力となるゲージが表れる。長い間押せば長距離、短ければ近い距離にパスをする。注意点になるが、ロングパスを出した場合、受け取る選手は動いてはならない（パス後レバーニュートラル）。

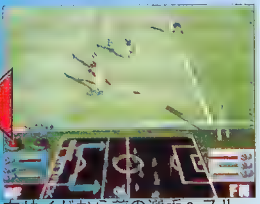
ここで選手を動かしてしまうとボールがそれるので、ちゃんとトラップしてからドリブルへ移ろう。

なお、センタリングエリア内からセンタリングをあげるときにもこの操作を使い、ボタンを押している時間が長いと高い球、短いと弾道の低い早い球のセンタリングになる。



レバーニュートラル、ボタン1＋ボタン3でリフティングを!?


受ける選手は走りつつもらう。このスピード感がサッカーは命。


右サイドから前の選手へスルーパス！

とにかく打つんだ！

NEOGEO CUP '98
THE ROAD TO THE VICTORY

カッコよく3Dロングシュートを狙うのもいいが…。

担当：CHU

試合前にやること

このゲームは、コインを入れスタートボタンを押してから試合が始まるまでに、いくつかの選択がある。

その選択時にはそれぞれ時間制限があるので、初めてプレイするときは迷っているうちに勝手に決まってしまうことがあるだろう（実際筆者もなった）。

というわけで、プレイする前にこの記事を見て選択内容を決めておくことをオススメするぞ。では、その選択項目を一つずつ見ていこう。

■地域選択■

まず画面上部に8つの地域名が表示されていて、カーソルを合わせるごとに各地域に所属する8つの国名と国旗が画面下部に表示される。

自分が使いたい国がどこの地域にいるかを確認して、その国が入っている地域を選ぼう。

■使用国選択■

次に、先ほど選んだ地域の中から自分の使用する国を選択する画面だ。

この画面では各国のデータが表示されるので、自分の使う国がどういったバランスなのかを確認しておこう。

■チームネームの入力■

その名の通り、チーム名を入力する画面。

これはスコアランキングにも使われるネームエントリーのようなものなので、自分のスコアネームなどの好きな名前を入力しよう。

■チーム強化項目選択■

ここでは自分のチームの強化をすることができる。

強化できる内容は、

●全体強化
●攻撃力強化
●守備力強化
●スピード強化
●チームワーク強化
●キーパー強化
●テクニック強化
●キャプテン強化

以上の8つあり、この中から一つだけ選ぶことができる。

オススメはスピード強化かテクニック強化だ。

■トーナメント選択■

最後は出場するトーナメントを選択する画面だ。

自分のチームがどこであろうと好きなトーナメントに参加できるので、日本（アジアB）でヨーロッパトーナメントに参加することも可能だ。

ゲームの難度的にはヨーロッパ、南米は難しいので、最初は一番下のアジアで練習するのもいいだろう。

キックオフ！

前号でも紹介したが、もう一度操作法を簡単に紹介しよう。

まず、レバーが選手の移動やボールのコントロール。

Aボタンは攻撃時に低く早いパスやゴール前でのシュート、防御時にスライディング、といったメインに使っていくボタン。

Bボタンは攻撃時に高いパス、防御時にタックル・ラフプレイ、といった強めなイメージのボタン。

Cボタンは攻撃時に短いパス、防御時に操作選手のチェンジ、といった細かい作業のボタンだ。

Dボタンはこのゲームでは使わないので無視しよう。以上の操作方法を覚えたら準備はOK、早速キックオフだ。

■攻撃時■

攻撃時には当然相手チームの選手がボールを取りに来るわけだ。これにはパスをするという手もあるのだが、これは画面外の味方が確認できないため、相手にパスしてしまうことがあるのでオススメしない。

そこでドリブルで抜いていくわけだが、相手のカットを回避するためにはまず正面からの接触を避けることを心がけたい。横や後ろからなら選手によっては、自動的にジャンプなどをしてかわせることが多く、後ろからの場合は相手のファウルを誘うこともできるぞ。

■敵ゴール前■

前号でも紹介したようにこのゲームでは、チャンス表示が出てるときにAボタンを押すことで、3D（ゴールが画面奥になった状態）視点に切り替わるロングシュートを打つことができるのだが、実はこのシュートは非常に決まりにくい。

それに比べ横視点のままシュートした場合、キーパーの対応がヘッポコになり、まずキャッチされない。正面から打ってもキーパーに当たってボールがこぼれ、そのままゴールに入ってしまうこともしばしば。万が一ゴールじゃない方向にこぼれても、すぐにフォローしてシュートしてやれば無防備なゴールにボールが突き刺さるのだ。

というわけでチャンス表示を気にせず、ゴール前までドリブルしていって直接シュートしてやろう。

■防御時■

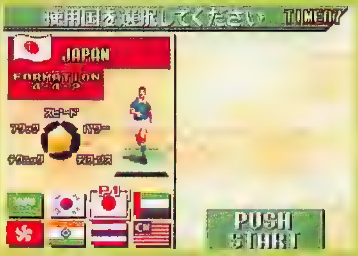
相手からボールを奪うときは、あまりボタンを使わずにボールを持った相手とすれ違うように（後ろからでも可）選手を操作してやろう。スムーズにボールを奪えるぞ。

■味方ゴール前■

攻撃時のところで書いてあるが、横視点でのキーパーは頼りない。これは味方のキーパーにも言えることなので、なんとしてもシュートを打たれないようにしなければならないのだが、まず相手にすれ違ってボールを奪うなりキーパーに当たってこぼれたボールをフォローするなりして、一瞬でもボールを確保しよう。

確保したら、相手ゴールのほうにレバーを入れてBボタンでクリアしよう（ここまではサッカーゲームでは常識だね）。そしてそのまま相手ゴール方向にレバーを入れたままBボタンを押しっぱなしにしておくと、ボールを受け取った選手が次々とパスしてボールを運んでくれるぞ。

センターラインを越えたあたりからパスがつながらなくなるので、そこからはドリブルしていこう。



まぁ、とりあえず日本を選ぼう。地域はアジアBだ。



正面から何も考えずにシュート!!



バシッーボロッ…ゴ〜〜〜ルー
これでいいの?

チームエリア表

地域	国
ヨーロッパA	イタリア　イングランド　オランダ　トルコ　スイス　ポルトガル　ノルウェー　クロアチア
ヨーロッパB	ドイツ　デンマーク　スペイン　アイルランド　ベルギー　スコットランド　ルーマニア　チェコ
ヨーロッパC	フランス　ギリシャ　ブルガリア　ハンガリー　スウェーデン　オーストリア　ロシア　ユーゴスラビア
アフリカ	ナイジェリア　南アフリカ　カメルーン　ザンビア　モロッコ　アイボリーコースト　エジプト　チュニジア
北中米	アメリカ　プエルトリコ　メキシコ　エルサルバドル　カナダ　ガテマラ　コスタリカ　ジャマイカ
南アメリカ	ブラジル　チリ　アルゼンチン　エクアドル　コロンビア　ウルグアイ　パラグアイ　ペルー
アジアA	オーストラリア　イラン　中国　イラク　ニュージーランド　ベトナム　台湾　シンガポール
アジアB	サウジアラビア　香港　韓国　インド　日本　タイ　UAE　マレーシア

キミの射幸心をキャプチャー！

SPACE BOMBER™
スペースボンバー

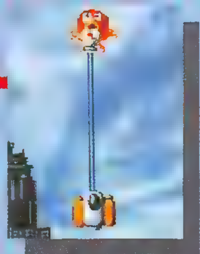
いよいよ発売が目の前に迫ったスペースボンバー。今回はプレイヤーを狂気の世界に導くアトミックリリースについて説明しよう。

担当：善之字元帥

※ゲームは開発中のものにつき、仕様が変更される可能性があります。

キャプチャーシステムのおさらい

まずはキャプチャー



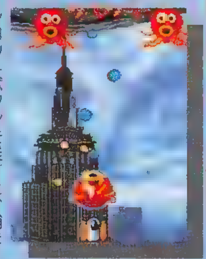
キャプチャーボタンを押して、アームで敵を捕まえよう。

タメを作る



敵を捕まえた状態でショットボタンを押し続けると、敵が目の前にセットされ、タメ完了。

パーソナルリリース



ショットボタンを離すと、捕まえた敵固有の攻撃を繰り出すパーソナルリリース。

アトミックリリース



ショットボタンは押したままキャプチャーボタンを押すと、敵を飛ばして大爆発するアトミックリリース。

今回はアトミックリリースに注目！

前回までの紹介で、キャプチャーとリリースを使った攻撃方法はわかってもらえたかな？このゲームでは、自機のメインショットは弱めに設定されているので、ただショットを連射しているだけでは先に進むことはできないぞ。

さて、そんなキャプチャーシステムのうち、今回はアトミックリリースに注目してみよう。

アトミックリリースは、タメをつくった状態で、ショットボタンを押しっぱなしにしながらキャプチャーボタンを押すことによって発動できる。これによってリリースした敵は空中で大爆発して、爆発に巻き込んだ敵に法外な倍率をかけることができる。具体的には、メインショットで敵を倒すと数百点程度のスコアしか入らないのに対して、アトミックリリースで倒すと最高10万点ものスコアが得られるのだ（左表参照）。

敵の配置も巧妙に計算されており、プレイヤーがよく考えれば高い倍率をかけられるようになっているので、ただクリアを目指すプレイをするよりも、スリリングな稼ぎプレイをするほうが楽しいぞ。

巻き込んだ敵とボーナス点

巻き込み数	ボーナス点
2匹	4,000点
3匹	9,000点
4匹	16,000点
5匹	25,000点
6匹	36,000点
7匹	49,000点
8匹	64,000点
9匹	81,000点
10匹	100,000点

連爆サンプルを紹介しよう

アトミックリリースを使って敵を巻き込む「連爆」は、適当に撃っても2〜3匹は敵を巻き込んでくれるが、少々のザコを巻き込んだところで得られるスコアは微々たるもの。より大きな快楽を得たいのなら、敵の出現パターンを把握し、最も敵が密集するところに爆風を発生させなければならない。

そこで、敵編隊の出現ルートを示しながら、連爆狙いの代表例をいくつか写真で挙げてみよう。

現行バージョンの基板は、まだ開発中とのことなので、ここに挙げたパターンが発売版でも通用するかどうかは微妙なところだが、連爆のおおよその形はつかんでもらえると思う。

次号からは、いよいよ各面の攻略に突入するぞ。



いかにも狙ってくださいと言わんばかりのUFO編隊。



当然、10匹で10万点ゲット！



イカ編隊に注目。こいつらは画面中央で交差するので……。



交差した瞬間にドカン！8匹の連爆。



カメが画面上をうろうろしている。ここでリリースしてもいいけど……。



ほら、ちょっと待てばたくさん出てきた。6匹で3万6000点！

SPACE BOMBER™
スペースボンバー

劇画／小林源文



To be continue …かも。


キャプチャー機能搭載


その名はフラットウッズ


連爆で高得点を狙え


貫通レーザーに要注意


コミカルだけど凶悪な敵

コンスポ

PS　バンダイ　発売中　5800円（税別）

新システム「ロックオンカウンター」に注目！

クライシスビート

多彩なアクション、簡単な操作性、盛り上がるストーリー！そのクライマックスに待つものは…？

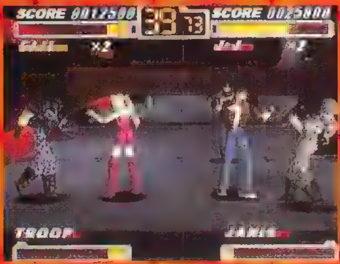
ポリゴンキャラが魅せるシネマティックアクション

4000人の乗客を乗せた[illegible]が謎のテロリスト集団にシージャックされた。はたして乗客の運命は？テロリストたちの目的とは…!? 4人のキャラクターからプレイヤー[illegible]して、選んだ[illegible]によってストーリーが変化する、3D格闘アクション[illegible]。プレイヤーキャラを選んだ時点で、ストーリー上のパートナーに[illegible]るのが特徴だ。ちなみに2人同時プレイの場合もストーリー上のパートナーは決まっているので、[illegible]選択[illegible]点で自動的にパートナーが決定する。2人同時プレイ時は回復アイテム類も2人分登場するが、[illegible]ボスの[illegible]が増えているのでプレイヤー[illegible]。

このゲームは複雑なコマン[illegible]とはいえ、多彩なアクション[illegible]コンビネーション攻撃[illegible]の派生[illegible]戦略[illegible]るので、[illegible]できる要素も[illegible]たくさんあるのだ。



ヤン・ハイント・フェイスウのコンビネーション「空連脚」が炸裂。で[illegible]



一度に多くの敵と闘うことになるこのゲームでは、二人同時プレイが有効。

「ロックオンカウンター」とは？

このゲームの特徴のひとつでもある「ロックオンカウンター」。これはステージ各所に登場するベンチやテーブルなどの配置物とプレイヤーキャラで敵を[illegible]を[illegible]によって[illegible]る[illegible]ボーナス得点が入り、迫力のシーンを演出してくれるぞ。「ロックオンカウンター」は配置物[illegible]、[illegible]所がるので、これらを探し出すのも面白いかも。

ロックオンカウンターで大ダメージ





敵に囲まれてしまったら「全方位攻撃」を使え！

全方位攻撃は[illegible]中は無敵だが、[illegible]も[illegible]てしまう。だが、敵に殴られて体力を[illegible]より、全方位攻撃を使って[illegible]して仕切り直したほうがいいはずだ。

敵もバラエティに富んでいる

ドーベルマンからスナイパー、[illegible]など、[illegible]プレイヤーに襲いかかってくるのだ。



魅力あふれる4人のキャラ

ケネス・キーロウ

東欧エージェントスパイ（CV：速水奨）

ポケットに手を入れたまま戦うスタイルはポリシーか。冷静な二枚目。

足技オンリーのクールガイ



エイジ・ガーランド

NY市警刑事（CV：檜山修之）

スピーディな攻撃を得意とするシュートボクサー。熱血漢で単純。

スピーディー、かつスタンダード





ヤン・H・フェイスウ

ケンブリッジ大学生（CV：半場友恵）

得意の[illegible]をモップで披露するはめに。それも父の船を守るため。

体は小さくともリーチはピカイチ



J・J

スーパーモデル（CV：[illegible]）

外見からは想像できないパワフルなレスリングスタイル。美麗。

投げ技の威力はハンパじゃない



PS　ヒューマン　6月25日発売　5800円（税別）

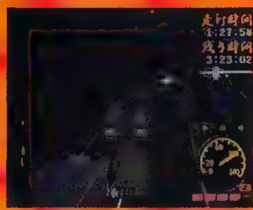
熱いトラッカーたちのレースが今ここに！

爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

©HUMAN 1998

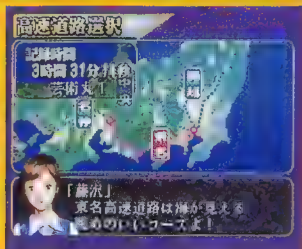
アートトラックの世界で有名なペイント師、関口操氏のペイントによるトラックで激走せよ！





伝説のトラック野郎になるための、全国各地にいるトラッカーたちを相手に、伝説度を目指すレースゲーム。レースは高速道路をモデルにしたコースで行われ、なかには実際のコースもあるのだ。高速道路には一般車両も走っていて、警笛などで追いたり、怒鳴り声で威嚇することもできるぞ。ただし、うっかり当てたりすると荷物となり、場合によってはゲームオーバーになることもある。

頂上戦争



東名や関越といった各コース道路で、タイムアタックにチャレンジすることができるモードだ。「全国制覇」や「男の華道」をクリアしていれば、このモードで使用できるトラックの種類は増えていくぞ。

全国制覇

全国にいるトラッカーたちとバトルをしながら注目度や、伝説度を上げて全国制覇を目指すモードだ。ライバルに勝てば伝説度がアップし、このゲーム中ではお金の役割を果たすＢＰを獲得することができる。伝説度が上がっていけば自分の名が各地に広まるので、いろんな場所でバトルできるようになっていくぞ。

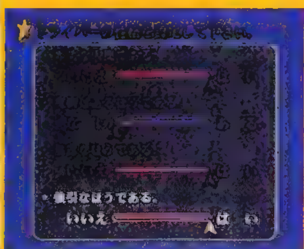


ちなみに、ＢＰは積荷を運んだ報酬としてもらえる。このＢＰを使えば、ショップで好きなパーツが購入できるぞ。パーツを買ってトラックにつけていけば、注目度アップは確実！自分だけのイカしたトラックに仕上げよう。



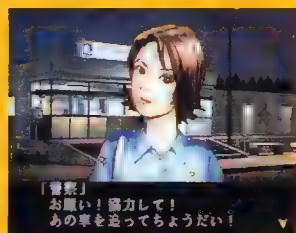
頭脳対決

性能、性格、思考、作戦といったロジックをトラックに与え、CPUや友達と競わせるモードだ。いろいろな車両が選択可能なので、トラックに自分なりの走り方を設定できるぞ。

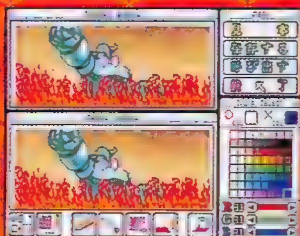


男の華道

「北国夢追街道」「燃えよ炎の舞」「日本縦断物語」などといった物語を楽しみながら、進めていくストーリーモードだ。物語の途中には、選択肢が現れるイベントや、喧嘩シーンに突入したりするぞ。喧嘩シーンでは、何とスロットで闘うことになる。目押しで相手を倒すのだ。







ペイントツールで絵も描ける

同じくペイントツールを使って、ボディに自分の好きな絵を描くことができる。これは「全国制覇」モードで、ペイントのオリジナルを購入すればいいのだ。自分だけのオリジナルアートトラックを作って走りまくるしかない!!

のすべてがここに…

イラストを集めた豪華愛蔵版イラスト集、今夏ついに発売！　他誌での作品はもちろん、描き下ろしイラストは必見!!



吉崎観音
自選イラストレーションズ（仮）

7月発売予定　本体予価 850円

●吉崎観音●
代表作：
「出たな!!ツインビー」コミック（新声社）
「VS騎士ラムネ&40炎」コミック（角川書店）



7月10日発売予定

～幕末浪漫～ 月華の剣士　藤田丈士

「～幕末浪漫～ 月華の剣士」待望の単行本化!!「ゲーメスト」「コミックゲーメスト」の連載分に、なんと今回110ページの描き下ろしを追加して遂に完成。単行本でしか読めないおまけページも収録!!

本体価格 980円＋税
A5判



絶賛発売中

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS 4コマ決定版

あの餓狼が再びここに！
読者投稿の4コマから選りすぐったものを収録。今度はニューキャラを加えて再び爆笑の渦へ（笑）。リアルバウト餓狼伝説2 4コマ決定版、今度も熱いぜ！

本体価格 620円＋税
A5判

吉崎観音・桜瀬琥姫

アニメ・コミックの第一線で活躍中の天才イラストレーター、吉崎観音、桜瀬琥姫。ふたりがこれまでに描いてきた美麗

桜瀬琥姫 自選イラストレーションズ（仮）



8月発売予定　本体予価850円

●桜瀬琥姫●
代表作：
「マリーのアトリエ」キャラクターデザイン（ガスト）
「GRANDEEK」コミック（ワニブックス）

初出/ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 4コマ決定版 Side2　©SNK 1995



ねこばかコミックアンソロジー⑥

ねこなかま

ねこ好きな人へ贈る本格派のねこばかコミックついに第6巻！パワーアップした内容もさることながら、今回の表紙は皆さんおまたせ♡の須藤真澄先生だ！描き下ろしポスターも付いて超お買い得!!

本体価格780円＋税　A5判

7月10日発売



とりばかコミックアンソロジー①

インコびより

新声社の動物コミックシリーズ第2弾登場!! 大好評の「ねこばか」に続く動物コミックス完成。今度はインコ編。鳥好きな人みんなよっといで～！

本体価格670円＋税　A5判

絶賛発売中

ポスター&トレーディングカード!!

決定!!

水谷とおるポスターセレクション ～Four Seasons～(仮)

業務用ポスター景品

あの"水谷とおる"オリジナルキャラクターによるポスターセレクション!!

『フレンズ』ほか、さまざまなゲームのキャラクターデザインでヒットを飛ばしている"水谷とおる"のオリジナルキャラクターによるポスターが登場！それぞれ、季節感ただようイラストが12枚。スペシャルポスターにはクリア素材を使用し、12分割すれば卓上カレンダーとしても使用可能!

7月中旬登場

水谷とおる ポスターセレクション ～For Seasons～(仮)

〈構成〉
- 全13種類
- クリアポスター1種
- ノーマルポスター12種

〈仕様〉
- ポスター型業務用景品
- B2サイズ

イラストレーション:水谷とおる
セルワーク:秋山季映

※デザインは変更になる場合があります







新登場

NEO・GEOギャルズポスターセレクション Part.1

業務用ポスター景品



当たりは描き下ろしクリアポスター!!





NEO・GEOギャルズ ポスターセレクション Part.1

〈構成〉
- 全10種類
- クリアポスター1種
- ノーマルポスター9種

〈仕様〉
- ポスター型業務用景品
- B2サイズ

作家陣

NO.1 「ナコルル&リムルル」都築和彦(クリアポスター)
NO.2 「ブルー・マリー」西月 力
NO.3 「不知火　舞」いのうえたくや
NO.4 「ナコルル」七瀬 葵
NO.5 「チャムチャム&シャルロット」桜瀬琥姫
NO.6 「ユリ・サカザキ」あきよしよしあき
NO.7 「チャムチャム」夏元雅人
NO.8 「麻宮アテナ」さいとうつかさ
NO.9 「女性キャラ集合イラスト」横田 守
NO.10 「キング」しろー大野

★Part.2は8月に登場予定!!

★ご注意:ポスターセレクションは業務用の景品です。通信販売、小売販売、店頭販売は行っておりません。
全国有名デパート、アミューズメント、マルゲ屋のポスター景品機にてお求め下さい。

- マルゲ屋神保町本店 TEL:03-3293-9325
- マルゲ屋仙台店 TEL:022-712-4787
- マルゲ屋池袋店 TEL:03-3986-7891
- マルゲ屋大阪上六店 TEL:06-775-9348
- マルゲ屋名古屋店 TEL:052-583-2970
- マルゲ屋札幌店 TEL:011-233-0238
- マルゲ屋荻窪店 TEL:03-3392-8231
- マルゲ屋大阪梅田店 TEL:06-359-7751

株式会社 マルゲ屋
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9069 FAX.03-3293-9329

暑さをぶっ飛ばす新声社の

GAMEST COLLECTION

11人+1匹(?)の全てをここに!

ファイナルロマンス4 トレーディングカード



絶賛発売中!!

★最後まで(?)魅せちゃう、ちょっとエッチな『対戦麻雀ファイナルロマンス4(アーケード版)』、キャラクターが増えてとってもおトク☆な『アイドル麻雀ファイナルロマンス4(セガサターン版)』の両タイトルを網羅!



作家陣
あかつきごもく
吉崎観音
よろず壱
かわらじま晃
小川雅史
南野　琴
琴義弓介
OKAMA
神崎らいむ
央己あゆり

★カードは合計116種類
ノーマルカードは106種類
スペシャルカードは10種類
★描き下ろしのスペシャルカードにはキャラデザのあかつきごもく先生はもちろん、10名の人気イラストレーターが集結!

仕様
1パック　／10枚入　本体価格　314円
1ボックス／15パック入り　本体価格4710円

※カードデザインは変更になる場合があります

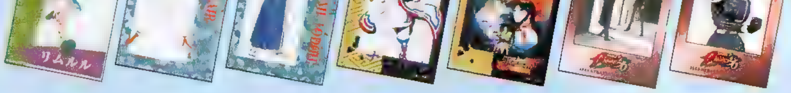
GAMEST COLLECTION

SNK ROUND1 第2版 トレーディングカード



絶賛発売中!!

ROUND2の発売決定!



作家陣
天獅子悦也
いのうえたくや
うたたねひろゆき
しろー大野
鷹岬　諒
都築和彦
夏元雅人
HAIR SALOON MIYAMOTO
結城信輝

★カードは合計135種類
ノーマルカードは126種類
スペシャルカードは9種類
★発売後、完売続出のSNKトレーディングカードが今回限りの再生産!
★少量再生産!ラストチャンス!

仕様
1パック　／10枚入　本体価格　314円
1ボックス／15パック入り　本体価格4710円

GAMEST

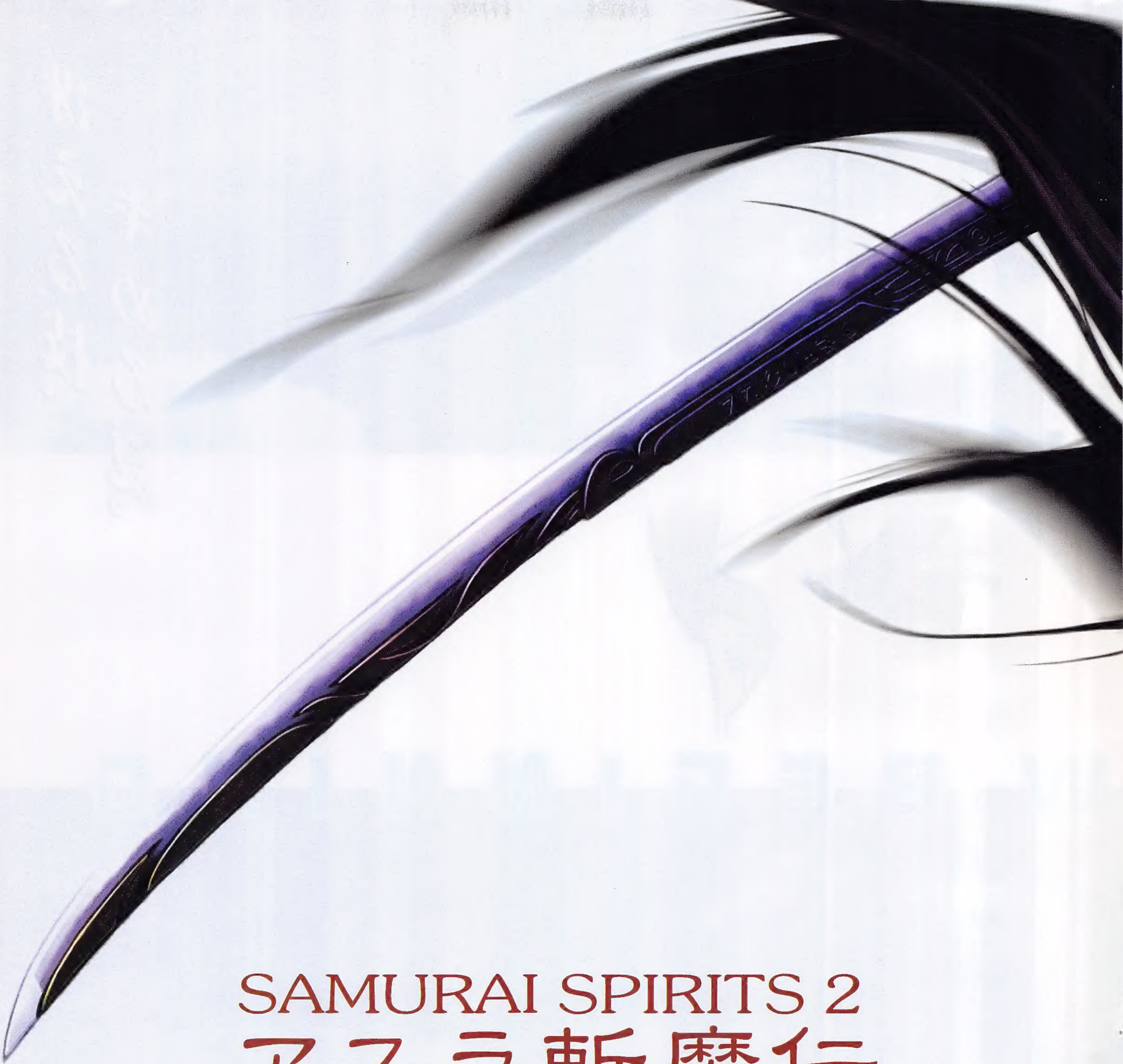
株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9326 FAX.03-3293-9329

★上記トレーディングカードは全国ホビーショップ、玩具店、カード専門店、マルゲ屋にてお買い求め下さい。また、トレーディングカードは通信販売でもお買い求めいただけます。ご希望のお客様はお問い合わせ下さい。

TEL.0120-53-1917

※月～金 午前10:00～午後5:00　※土日祝日はお休みです


魂(スピリッツ)を取りもどせ。
©SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
HYPER NEOGEO64™

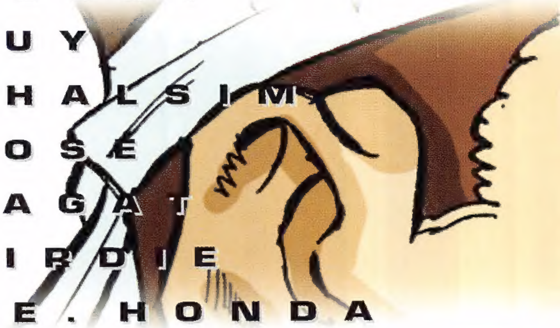




冴える技、キめる夏。
W BEGINNING
CP・システムII
第29弾
QSOUND
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。

CAPCOM®

RYU
CHUN-LI
KEN
GOUKI
CAMMY
SODOM
NASH
KARIN
R.MIKA
ADON
CODY
GUY
DHALSIM
ROSE
SAGAT
BIRDIE
E.HONDA



ZERO 3 STREET FIGHTER

ストリートファイター ZERO 3

"ISM"...ANE

VEGA
SAKURA
BALROG
DAN
ROLENTO
BLANKA
GEN
ZANGIEF

《ストリートファイターEX2》シークレットファイル取扱店 ●**プラサカプコン(野幌店)**〒069-0824北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(柏村店)**〒038-3107青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(本荘店)**〒015-0001秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●**カプコサーカス**〒950-0813新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●**カプコステーション(三条店)**〒955-0092新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●**カプコステーション**(十日町店)〒948-0031新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(見附店)**〒954-0052新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(白根店)**〒950-1217新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(佐和田店)**〒952-1306新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(分水店)**〒959-0113新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(十日町店)**〒948-0000新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(取手店)**〒302-0004茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●**メルヘンランド(岡部店)**〒321-2522栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(会津店)**〒965-0878福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(船引店)**〒979-4300福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(ホテル東急店)**〒279-0031千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(サンルート店)**〒279-0031千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(茂原店)**〒297-0029千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(富津店)**〒293-0012千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

株式会社カプコン®
＜国内販売事業部＞ ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786 福岡／(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
July 1998 7.30
No.229
平成10年7月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第20号通巻229号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋巳代子
発行●株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22445-7/30 ©1998 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122445070567